TVゲーム総合情報マガジン・ヒッポンスーパー!

1991年9月4日発行(毎月4日発行) 第6巻第9号通巻113号 昭和61年7月11日第3種郵便物認可

HIPPON SUPER!

MONTHLY

SUPER FAMICOM. FAMICOM. PC-ENGINE.
MEGA-DRIVE. GAME-BOY…etc.
FOR ALL TV GAMES

スーパーファミコン
ファミコン、PCエンジン
メガドライブ、ゲームギア
ゲームボーイ
全テレビゲーム機対応
最新情報満載!

490YEN 毎月4日発売

夏の特大号



特大付録
ファイナルファンタジーIV
攻略データマップ

巻頭特集・電子が創る剣士の世界
ファイナルファンタジーIV

PICK UP!
SFC 悪魔城ドラキュラ
FC 絵描衛門
MD ドラゴンズアイプラス上海III

研究ソニック・ザ・ヘッジホッグの魅力をさぐる

スーパーテク道場エリア88

最新メディアトレンド情報局HIP・ON!

特別企画 小説「イース」

HOT GAME REVIEW
スーパーテニス ワールドサーキット/初段森田将棋/メタルスレイダーグローリー/アウトラン
ロイヤルブラッド/BURAI 八玉の勇士伝説/1941/ネメシスII/フリートコマンダー

9
SEP. 1991



SUPER Famicom

SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO

超魔界村

CHOHMAKAIMURA

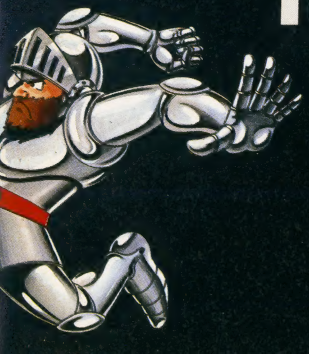
TM

ますます超おもしろくなりました。

画面は興奮していただけましたか？
これが、こんどの魔族たちです。

魔界村で勝利をおさめ、大魔界村を攻略したあなたでも、
その技が通用するとは限りません。
次々と挑みくる新次元の魔界を、おもしろさを、
スーパーファミコン完全オリジナル版「超魔界村」で体験してみてください。

10月4日、いよいよ登場です。



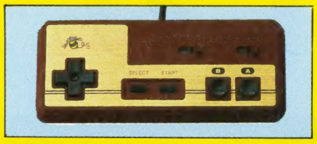
CAPCOM


Human
Hudson
諸君。正々堂々、ウデを上



げろ。

ターボ連射スピード3段切り替えで、メキメキ実力アップ。



ハドソンから、スーパーファミコンファンが待ちに待った専用コントローラーが新登場。あのジョイカードでおなじみのハドソンが出した新しい結論が、この1台です。ボタンを押し続けるだけで最高16回/秒の連射ができ、A、B、X、Y各ボタン独立で連射ON・OFFが可能。さらに、連射スピードは3段階に切り替えOK。正統をいく無敵の機能で、キミの本当の実力が全開します。

真剣なキミに、
8月23日発売。

これで十分。世間公認の名器。



スーパーファミコン専用コントローラー

SUPER JOY CARD

スーパージョイカード

希望小売価格2,480円(税別)

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本　　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営 業 所　札幌・名古屋・福岡

特集 電子が創る剣

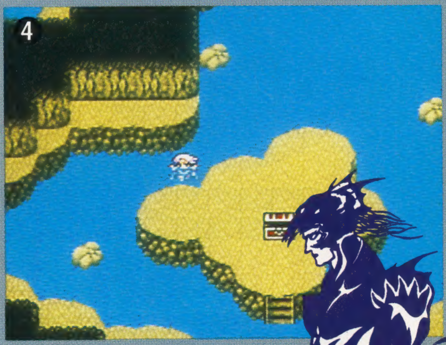
F・FIV

はじめにバロンありき

世界のほぼ中央に位置し、どこよりも大きく、誰よりも強い国。それがバロンだった。物語の主人公である暗黒剣士のセシルは、そのバロン飛空艇団の隊長だ。彼は軍事国家に生まれ育ったために、毎日が戦いと訓練に明け暮れる生活を送っていた。そして彼は、そんな自分の生活をしごく当り前なものだと思っていた。だが、彼はある日に起こった些細な出来事をきっかけに、目に見えぬ大きな運命の渦に巻き込まれてゆくことになる。
すべてはバロンの王国からはじまった。けれど、セシルはまだ、そんな自分の運命がどこへ向かい、どこでどう終ろうとしているのかを知る由もなかった。彼はただ流れる運命に身をゆだねるのみ。
それを知るのはクリスタル。クリスタルはただ静かに、その光をたたえていた…。











❶山の頂上から遥か下界の景色を望む。いかに自分が遠くまで来たのかを実感するとき❷賢者テラの唱えるファイラは、いかなモンスターであろうとも一瞬で焼きつくす！❸ミシディアの長老たちは、いまだ目に見えぬなにかに向けて永遠の祈りを捧げる❹ミシディアからバロンへ通じる水路は悪の心のように冷たく、魔の精神のように曲りくねっていた❺愛するものたちに見送られ、いざ、ファブールを出航する。船出だ！　空は青く、海もまた青い。帆は満杯の風と、夢と、希望をはらんでいた❻セシルには誰にも負けない強靱な意志がある。だが、試練の山の前に立つと、自然と足がすくむのを感じた❼強い者は進んで前に。弱い者は後ろへつける。いたわりの心



ファイナル

FINAL FANTA

■スーパーファミコン
■8メガ
■スクウェア
■発売中
■8,800円（税抜き）

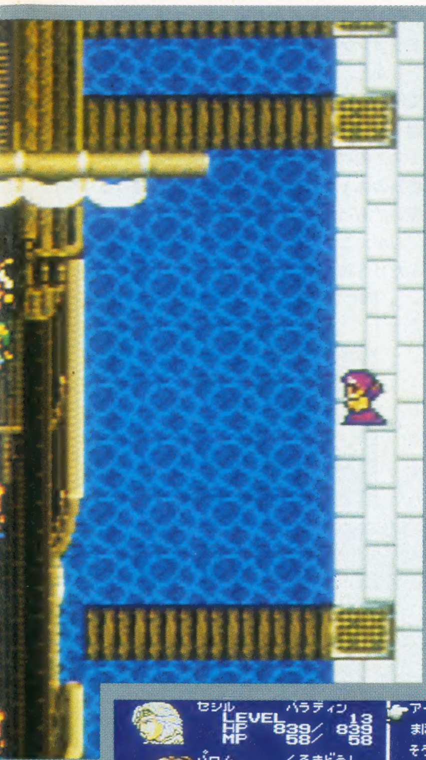
士の世界 其の弐

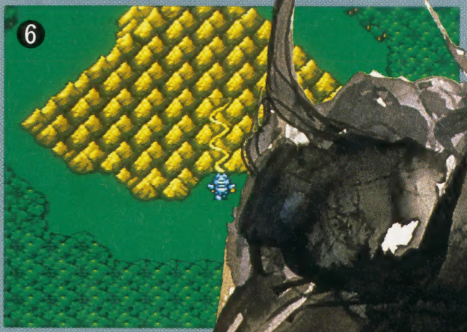
Palom & Porom of Mysidia

パロムとポロム

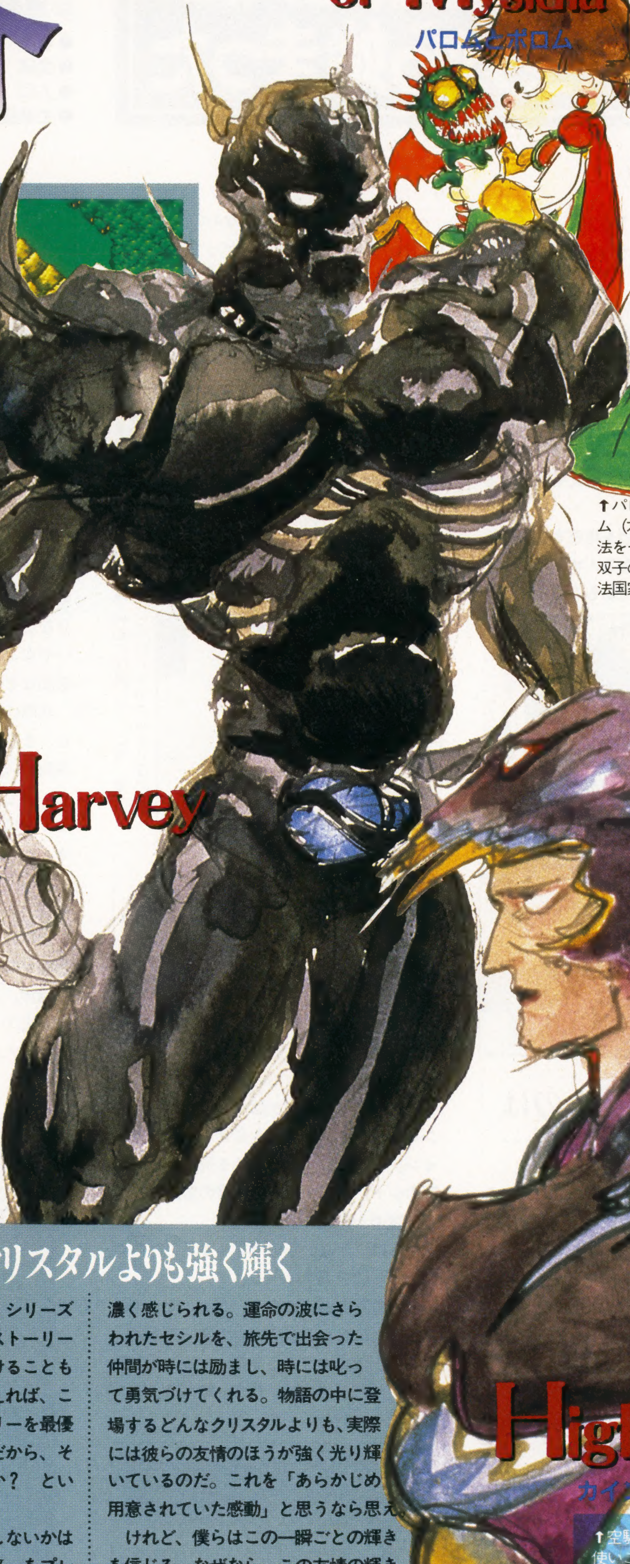


↑パロム（左）は男の子。ポロム（右）は女の子。黒と白の魔法をそれぞれ器用に使いこなす双子の魔道士だ。現在5歳。魔法国家ミシディアの出身だ





6



Cecil Harvey

セシル＝ハーヴィ

→言わずと知れた本編の主人公。暗黒剣の使い手だけに、負の力を正しいことのために操る能力に長けている。運命の渦はセシルだけでなく、彼を取り巻く者たちすべてを巻き込んで、次第に深く、大きく広がってゆく



7

ファンタジーIV

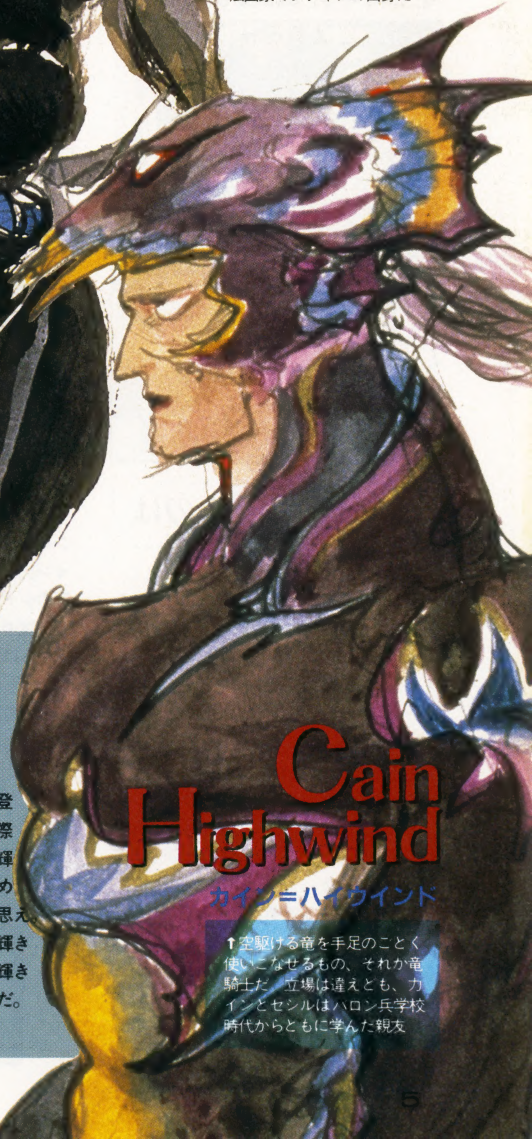
SY IV

友情はどんなクリスタルよりも強く輝く

『ファイナルファンタジー』シリーズは、ときとしてその強引なストーリー展開に、批判的な意見を受けることも多い。だが、少し見方を変えれば、このシリーズは感動のストーリーを最優先させて作られた作品なのだから、それでいいのではないだろうか？ ということも言えるのだ。

制作サイドが意識したかしないかは知らないが、今回の『FFIV』をプレイしていると、これまで以上に〝キャラクター同士の友情〟というテーマが色濃く感じられる。運命の波にさらわれたセシルを、旅先で出会った仲間が時には励まし、時には叱って勇気づけてくれる。物語の中に登場するどんなクリスタルよりも、実際には彼らの友情のほうが強く光り輝いているのだ。これを「あらかじめ用意されていた感動」と思うなら思え。

けれど、僕らはこの一瞬ごとの輝きを信じる。なぜなら、この友情の輝きは『FFIV』の中にしかないからだ。



Cain Highwind

カイン＝ハイウインド

↑空駆ける竜を手足のごとく使いこなせるもの、それが竜騎士だ。立場は違えども、カインとセシルはバロン兵学校時代からともに学んだ親友

物語は飛空艇と共に青き大空から始まった

BARON

軍事国家バロン

- ●君主：バロン王
- ●面積：38872km
- ●人口：3500人
- ●主要産業：工業、農業



意気揚々と帰還するわれらが飛空艇団！

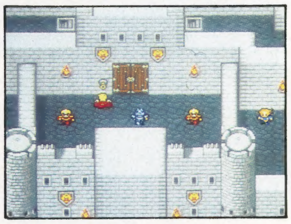
空には数隻の巨大な飛空艇が駆けていた。彼らは強大な軍事力を誇るバロンの飛空艇団であり、"赤い翼" と呼ばれ、各国からも恐れられるほどの存在だった。

本日、飛空艇はバロン王の命令により、南方の小国ミシディアから水のクリスタルを奪取。無事にその任務を終えて帰還するところであった。

そして、この飛空艇団を指揮する男こそ今回の物語の主人公となる人物、暗黒剣士セシル＝ハーヴィなのである。



←バロンの城が見えてきた！部下は無事の帰還を喜んだが



→城で育ったセシルは、いつもここへくると安心を覚える

セシルを迎えるのは国王の冷徹な言葉…

外から見た城の雰囲気は、なんらいつもと変りのないものだった。だが、懐にクリスタルを忍ばせ、王の待つ城内に足を踏み入れたセシルは、城門をくぐったときからいつもと違うなにかを感じとっていた。

任務を遂行するうえで、なにひとつのミスも犯さず100パーセント満足のいく結果を得ていたセシル。しかし、罪もないミシディアの民からクリスタルの略奪を命じたバロン王への不信感は、どうしても消し去ることができなかった。

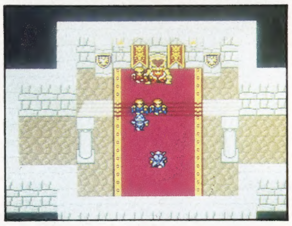
王の側近である近衛兵のベイガンに導かれ、セシルは王の前に進み出た。待ちかねたようにクリスタルを受け取るバロン王。これでセシルの任務は終った。終ったはずなのに、セシルの心にもたげた王への疑念は彼をその場から立ち去らせようとはしなかった…。

バロン王はセシルのそんな心のうちを見抜いたかのように、彼に向かって冷たくこう言い放った。

「私に対して不信を抱くような者に赤い翼は任せておけぬ。セシルは今日かぎり飛空艇部隊長の任を解き、幻獣討伐へ向かえ！」



→冷たい国王の口調には、かつての優しさは感じられなかった



←王に抗議しようにも、衛兵たちが行く手をさえぎり進めない

友情が失意の男を優しく包みなぐさめる

決して逆らうことのできぬ王の命令に、深く沈み込むセシル。いつも住み慣れたバロン城の石畳も、今日だけはいつになく冷たい。そんなとき、彼を優しく勇気づけてくれるのが、友人たちの存在だ。

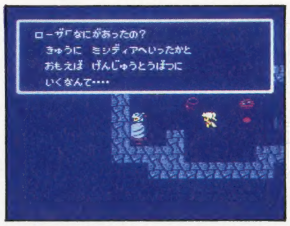
王の前でセシルをかばったばかりに、セシルとともに幻獣討伐を命ぜられた親友カイン。赤い翼をかげで支える飛空艇設計技師のシド。そしてセシル最愛の恋人でもある白魔道士のローザ…。

彼らは浮かない顔のセシルを見て、口々に励ましの言葉を述べる。

友の言葉もあったろう。だが、セシルはそれ以上に自らの意志の力で立ち直ると、明日の出陣に向けて心を集中することに努めた。それが彼に残された、暗黒騎士としての唯一の誇りでもあった。



→お節介なシド。けれどそこには彼の限りない優しさがあった



←心配してくれるローザの言葉も、今のセシルにはつらいだけ

新たな任務への希望そして真実を求めて

明朝、セシルはカインと連れだって幻獣討伐のためにミストの谷へと出発した。歴戦の勇者であるふたりにはミストへの道のりなど、なんの苦もないものだ。ふたりはいやなことを忘れるために、ともに戦った昔話などに熱中することで時を過ごした。

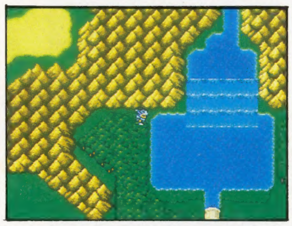
北西にしばらく歩くと、まもなく谷へ続く洞窟の入口が見えてきた。少しも臆することなく中に足を踏み入れるふたり。

洞窟内はミストの地名があらわす通り、深い霧に包まれていた。

頼りない足場をくぐり抜け、ようやく出口が見えてきたそのときであった。突然、周囲の霧が実体化したかと思うと、なんと白いドラゴンが姿をあらわしたのである！

しかし、どんな魔物とて彼らふたりの敵ではない。セシルたちは難なくドラゴンを倒すと、素早く谷を脱出。やがて、無事にミストの村に到達したのだった。ふたりは任務のあまりに簡単な終結に、気の抜ける思いであった。

だが、ミストの村では予想外の出来事がふたりを待ち受けていた…。



→このときセシルは、すぐにここへ戻ってこれると思っていた



←奴は強かったが、邪悪なものは感じなかった…

セシルのたどった足跡 1



北北東に進路をとれ!!

❶「ミシディアよりクリスタルを奪ってまいれ！」それはバロン王からの突然の命令だった。セシルは飛空艇団を指揮し、バロン軍本部を夜半に出発。ミシディアに侵攻した！

❷ミシディアの中枢部においてクリスタルを奪取したセシルたちは、北部ルートを一周したのちにバロンへと帰還

❸帰国後、飛空艇団長の任を解かれたセシルは新たなる任務のため、バロンの西にあるミストの谷へと出発した

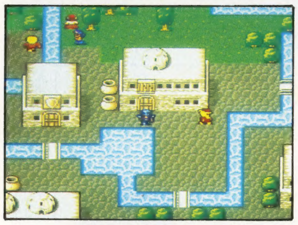


砂漠の町、カイポからダムシアン城へ向かえ

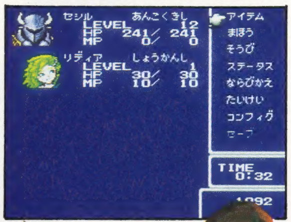
セシルは少女を連れカイポをあとにした

どれほど気を失っていたのだろう。セシルが目覚めたときには、どこにもカインの姿はなかった。さらにミストの村はおろか、バロンへ引き返すための道もふさがれてしまっている。ふと見れば、側にはひとりの少女が倒れていた。どうやらミストの村の生き残りらしい。セシルは少女を抱き上げると、砂漠の町カイポへ向かった。

カイポは太陽が照りつけるなかで、オアシスのような町だった。セシルはそこで、意外な人物と出会う。ローザである。セシルのあとを追ってきた彼女は、砂漠で高熱病にかかり倒れていたのだ。治療するためには"砂漠の光"が必要だという。セシルはローザのために立ち上がった。



←ひとまずは宿にゆき、この子を休ませよう。ぼくも疲れた



→その子は幼いけれど、召喚士として確かな素質を秘めていた

賢者テラとともに地底湖の主を倒せ！

神秘の薬"砂漠の光"は、カイポの北に位置する地底湖の先にあるらしい。セシルは、カイポで休養をとり歩けるようになったリディアを連れ、地底湖へ出発した。

湖でセシルは、賢者テラと出会う。彼は吟遊詩人にだまされた娘のアンナを探すため、この先にあるダムシアンへ行く途中らしい。だが、テラの話によると、ダムシアンへの道は地底湖の主オクトマンモスによってふさがれているという。奴を倒さなければ先へは進めないのだった。



←物知りテラはこの辺の地理に詳しく魔物の知識も豊富だった

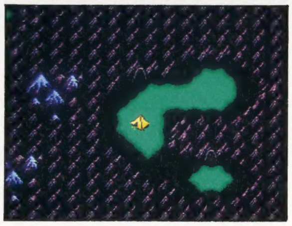


オクトマンモス

↑地底の湖の、奥の奥のまた奥深く。8本の足を持った悪魔の生物が眠るという。それがこの、オクトマンモスだ！

↓オクトマンモスとの戦いは熾烈を極める。本体を攻撃する前に、まずは足を1本ずつ切り裂け！





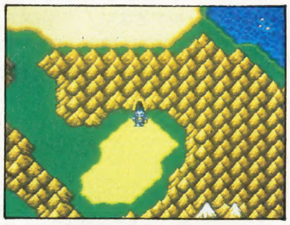
→オクトとの戦闘の前には一度地上に出る。テントを張ろう

苦しい闘いの末にダムシアンへ到着…

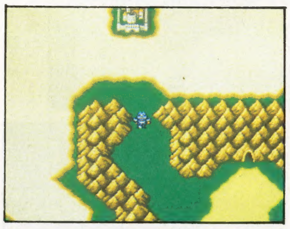
地底湖の最深部へ降り立った一行は、滝の中央に映る8本の影を発見した。これこそオクトマンモスの姿にほかならない！

慣れぬ水中での戦いは苦しいものだったが、テラの熟達した黒魔法、リディアの召喚魔法などの助けを借りて、見事、敵を撃破することに成功。敵は滝の底に消えて行った。そうしてオクトマンモスの消えたあとを見れば、そこには、ダムシアンへ通じる道がひらけているではないか！

長い洞窟を抜けた先に待っていたのは、ただひたすらの青空。まぶしい太陽が目に痛い。しかし、苦労の甲斐あってダムシアンはもうすぐそこだ。テラはセシルたちをせかし、娘のアンナが待っであろうダムシアン城に向かって歩みを急いだ…。



→今はこんな場所でも、地上というだけで懐かしく感じられる



←すぐにダムシアンが見えてきた。とりあえず休むとするか

セシルがたどった足跡 2



地底湖を抜けて北上せよ

❶谷を抜けると、もうそこにはミストの村が見えていた。ミストからカイポまでの距離はたいしたことない。ただ、太陽が暑いだけだ

❷カイポで病に倒れたローザと再会したセシルは、一路、砂漠を北上。地底の湖があるという洞窟に進入した

❸地底湖では偶然出会ったテラの協力のもと、見事オクトマンモスを撃破することに成功した。魔者が消えたあとの穴を通り、地上へ出ればそこはダムシアン

ホバー船を入手せよ そして再びカイポへ

DAMCYAN

■商業国家ダムシアン

●君主：ギルバート
●面積：36235km
●人口：700人
●主要産業：交易業



テラが去り新たな友ギルバートが参加！

ダムシアン国は、吟遊詩人の血を引くギルバート家を中心として栄えた商業国家だ。したがって、さほどの軍事力も持たない平和な国だった。ところが…。

セシルたちがダムシアンに足を踏み入れたときには各所に傷を負った衛兵が倒れ、城の各部は破壊されつくしているという悲惨な状況であった。いったい、誰が…!?

城に残っていた吟遊詩人のギルバートが言うには、この国のクリスタルも奪われてしまったという。ということは…つぎは隣国のファブールが危ない！

ここでテラが戦列を離れ、代わりにギルバートが加わることになった。目指すはファブール。一刻も早く！



←倒れていた兵士に話を聞くと、クリスタルは奪われたという！



➡ギルバートがパーティーに参加した。神秘の歌声が彼の武器

巨大アリのモンスターアントリオンを倒せ



←顔面の横に生えた2本の牙が凶暴そうな、奴がアントリオン

ダムシアンは海辺に位置する関係上、周辺には浅瀬が非常に多い。どこへ行くにしても、どうやら徒歩で進めるような土地ではなさそうだ。セシルがこの先の険しい道のりをどうやって進んでゆくか思案していると、ギルバートが素晴らしいものを提供してくれた。ホバー船である。

彼らはホバー船に乗り周囲を探索するうちに、ある洞窟の入口に出た。おそるおそる中に入ってみる。すると、その奥には巨大アリの姿をしたモンスターが！

薬は手に入れた！ローザ死の淵より生還

さまざまな冒険と戦いを繰り返すうちに、セシルはとうとう"砂漠の光"を手に入れることができた。ファブールにも急がなければいけないが、その前にカイポで待つローザに薬を届けるのが先決だろう。

ホバー船の力で浅瀬づたいにカイポへ渡ったセシルは、ローザに"砂漠の光"を与える。みるみるうちに元気を取り戻すローザ。もうこれで安心だ。ローザも仲間に加わり、いよいよ本格的な旅のはじまりだ。

バロン、ダムシアン、そしてファブール。各国に散らばるクリスタルを、何者かの黒い影が集めているらしい。自分たち飛空艇団もそのために利用された。赤い翼の誇りにかけて、それだけは許せない！

セシルよ、急げファブールへ。

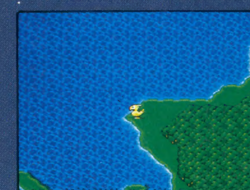


←↓ギルバートがひと声命じると突如、砂の中からホバー船があらわれた。これは6人乗りのダムシアン王族用リムジンだ。感動的な一瞬

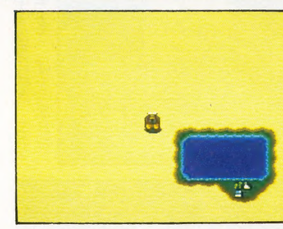
新しい乗物は、時間と場所だけでなく、心の距離をも近付ける

どんなRPGでも必ず登場するものが、数々の移動手段――つまり乗物だ。自らの足で1歩ずつ進むのもいいが、やはり快適な乗物に乗ることができれば、それだけ旅は楽しくなる。常識としてRPGに登場する乗物は、徒歩にくらべて移動速度が速いものだ。これは当然、町から町への移動時間を短縮し、地域間の距離を短くする効果を持っている。だが、乗り物が持つ効果はそれだけじゃない。

素早く目的の人物に会えるということは、乗物に乗ることによって人と人との心の距離も近づいているのである。



←このゲームが優れているのは機械だけでなく生物にも乗れることではないか？



←砂漠にホバー船はよく似合う。快適すぎて怖いくらいな気分



➡砂漠の光を入手した！あとはカイポに帰りローザのもとへ



➡ローザの悲壮な申し出に、セシルはそれを断れなかった

セシルのたどった足跡 3



薬を求め長い道程を…

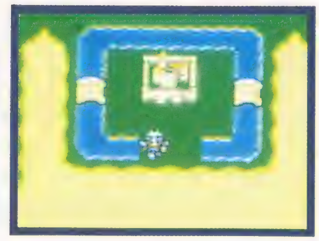
❶ダムシアンにてホバー船を確保したセシルたち一行は、浅瀬づたいに東の岬の途中にある洞窟へと向かった。❷洞窟内で"破漠の光"を発見、入手したのち、即座に洞窟より脱出。再びダムシアン方面へ向けてホバー船の舵をとった。一旦はダムシアンに寄るべきかどうか迷ったセシルであったが、ローザのことが思いのほか気がかりなのか、西の浅瀬経由で一気にカイポへ向かった。夕刻、カイポ到着

山頂で出会った男は強く優しい奴だった

FABUL

■宗教国家ファブール

- ●君主：ファブール寺院大僧正
- ●面積：18391km
- ●人口：300人
- ●主要産業：農業、漁業

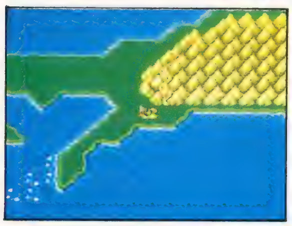


ホブスを乗り越え めざせファブール！

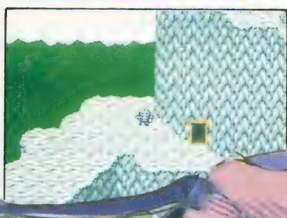
カイポを出発した彼らはそのままダムシアンを右手に見ながら通過。一路、東のファブールへと向かった。だが、ファブールへ抜けるためには、険しいホブスの山麓を越えて行かなければならないのである。

セシルたちはふもとにホバー船を停泊させると、細く曲りくねった登山道へと分けいった。

ホブスは1本の樹木もなく、堅い岩場に囲まれたまるで城門のような山だ。セシルは岩場のあちこちに置き捨てられた宝箱を開けながら、たしかな足取りで確実に頂上を目指していった。



←ここを越えなければ、ファブールに行くことはできないのだ



→ホブス山頂付近からの見晴らしは最高のものだった。絶景！

山頂でひとり闘う男 助太刀するぜヤン！

セシルたちが山頂にさしかかろうとした、その時。多くの魔物を相手にたったひとりで、しかもほとんど素手で戦いを挑んでいる男がいた。彼こそがファブールのモンク僧長ヤンである。

セシルには彼が自分たちと目的を同じくする者であることが、ひと目でわかった。もう迷うひまはない。セシルよ、世界を救うため、勇気ある者に手を貸そう。



←数多くの敵に対し、勇敢に立ち向かう男がひとり。ヤンだ！

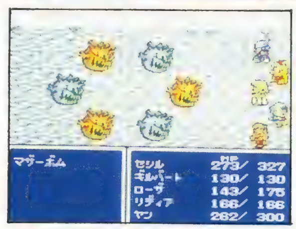


アルケニー

↓なんとも奇怪な格好をしたモンスター。大蜘蛛の化身とでも言ったらよいのだろうか？



←マザーボムは幾度かのダメージを受けるうち、次第にその身をふくらませはじめた。みんな気をつけろ！ 危ない！ 爆発するーっ！



←マザーボムは分裂した。こうなってしまうと戦いは長びく

ファブールに到着 しかしローザが…!!

ヤンという頼もしい仲間を得て、ファブールに到着したセシルたち。だが、そこに待っていたのは恐るべき事実であった。事件のすべての鍵を握っているであろう男、ゴルベーザの登場である！

ゴルベーザはセシルたちを一瞬で倒し、あろうことかローザをも連れ去った。己れの無力さに嘆き悲しむセシル…。



←山で罠にはめられ、城内には少しの兵力しか残っていない

セシルのたどった足跡 4



第3の国家をめざして…

❶カイポからもう一度ダムシアンに引き返したあとは、そこを拠点としてつぎなる目的に向かうことにした。目指すはホブス山！

❷ホブス山の道のりは険しいが、これといった分岐点もなく迷わず進めるものだった。頂上付近でモンク僧ヤンと合流。ともに山をくだることにした

❸下山後はヤンの先導でファブールへと進軍。故郷を案ずるヤンの心情を考慮して、いつもより先を急いで歩く

海を渡り山を登攀し己れの運命が変わる時

MYSIDIA

■魔法国家ミシディア

- ●君主：賢者ミンウ
- ●面積：20352km
- ●人口：600人
- ●主要産業：農業、漁業



感情の高まりが彼らを海に送り出す

いくつかの勝利、そして同じ数だけの敗北。多くの勇者がたったひとつの目的のために力を合わせ、ふとした感情のすれちがいから去ってゆく。

この戦いがどれほど続くのかはわからないが、ここまできてついにセシルは、バロンへ帰るときがきたようだ。敵はバロンに隠れている。さあ、船に乗れ。帆を上げろ！



⬅船出する男と、それを見送る女。どこの港にも見られる光景



➡旅は順風満帆。このままなにも起こらず進むと思われたが…

突然のアクシデント！気がつけばひとり！

バロンへの旅は、これまでの戦いがまるで嘘であるかのように、何事もなく進行していた。ところが、それは突然に前触れもなくやってきた。

「船の様子がおかしい！」甲板員たちはわけもわからず叫ぶ…。

どれほど眠っていたろう。セシルが目を覚ますと、辺りには誰もいなかった。

周囲を見回してみると、そこはどこかの岬のようだった。そしてその岬こそ、セシルにとっては思い出したくもない、忌わしい過去の土地なのであった。



⬅なにかがおかしい。甲板員はうろたえるが、原因はまだ不明



➡水の冷たさに目を覚ますと、セシルはひとり砂浜の上にいた



⬅砂を払い、よろよろと歩く。するとミシディアが見えてきた

忌わしい記憶が今この国によみがえる

岬から少し歩いたところにポツンとたたずむような小さな町の姿を見て、セシルは自分がすでに一度ここへ来ていることを、はっきりと思い出した。

ここはミシディアだ！

バロン王の命令により赤い翼を引き連れ、罪もないミシディアの人々からの略奪に身を投じる自分…。セシルは己れの記憶の中で、もっとも思い出したくない場所へ流れ着いてしまっていたのだ。

しかし、だからといって今さらどこへ行けばいいというのだろう。これが自分に与えられた運命なのか。セシルはひとり立ち上がると、村の入口をくぐった。

村人たちはセシルの再来に驚愕し、ある者は露骨に不快な表情を見せていた。憎しみのあまり、トードやポーキーの魔法をかけてくる者もいる。あたりまえだ。この黒い鎧を着た男は、ミシディアの守り神ともいうべきクリスタルを、無言の暴力で奪っていったのだから…。

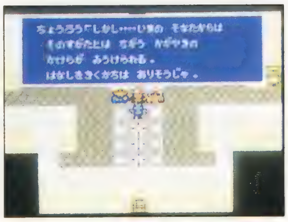
セシルはあらためて自分の犯した罪の重さを感じとっていた。



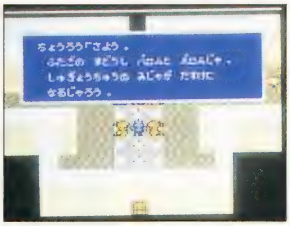
➡町の魔道士に話しかけると、トードの呪文を仕掛けてきた！



⬅カエルのつぎは豚か！ ミシディアでの怨みの深さを知る



⬅長老だけはセシルの心を見抜き、きちんと話を聞いてくれた



➡本当にこんな子供で頼りになるのだろうか？ 不安なセシル

試練の山を越えた時新たな地平が広がる

ミシディアで会った村の長老にセシルが事の顛末をすべて話すと、それはセシル自身の運命に関係しているという。セシルは今、大きな運命の波に飲み込まれようとしているのだ。そして、それを乗り越えるためには、今のような暗黒剣士の姿のままではいけないと…。

セシルよ、試練の山に登れ！ そこでお前はなにかと出会うだろう。これからの自分の人生、あるいは運命すらも大きく変えるであろうなにかを…。



⬅あっ、向こうからくるのはテラ！ 懐かしさに胸が詰まる

長老が呼ぶと、どこからともなくふたりの子供があらわれた。ここミシディアに生まれ育った、双子の魔道士パロムとポロムである。パロムは陽気でポロムは優しい。

セシルは道案内としてふたりの手をひくと、ミシディアより遥か東にそびえ立つ、試練の山へ向かって歩き出した。

どれほど登ってきただろう、山の中腹まできたところで、セシルは意外な人物と再会する。ダムシアンで別れたはずのテラだった。ふたりは再び手をとり、さらなる試練に立ち向かってゆくのだが…。



➡特殊な結界が張られた場所では、忘れずにテント＆セーブを



⬅山頂に待つはスカルミリョーネ。これも試練のひとつなのか

プレイヤーの想像をさらに上まわる衝撃のストーリー展開に驚け!!

今回の「ＦＦⅣ」では、いままで以上に物語はスピーディーに展開される。作品がストーリーを重視したものである以上、そのストーリーはなによりも面白く、ワクワクさせてくれるものでなければならない。その点で「ＦＦⅣ」は、ほぼ満点といっていいだろう。今回紹介した、前半のストーリーだけでもこんなに次々と事件が起こるのに、このあと更に二転三転の大どんでん返しが待っているのだ！

もうエンディングをむかえた人もいるだろう。ぼくも終わった。でも、まだプレイしてない人がうらやましい！



⬅この壮大なオープニングはダテじゃない。想像していた以上のことが起こる

懐かしの故郷へ帰ろう だが、そこにあるのは…

封印は解き放たれた 悪魔の道を突き進め！

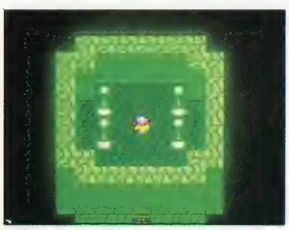
山を下りてきた時、セシルは大きく変っていた。もう以前までのように、暗黒の影を背負ったセシルじゃない。彼は立派なパラディンとなったのだ。テラも長い間忘れていた魔法の数々を思い出していた。

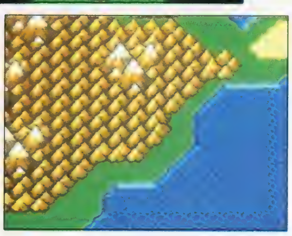
変貌したセシルの姿を見て、長老は言った。いまこそデビルロードを行け、と。

そう、バロンとミシディアを結ぶ伝説の道。長きにわたって閉じられていたその封印が、いま、まさに解き放たれたのだ。

バロンの国はどうなっているのか？　飛空艇団の忠実な部下たちは無事なのか？　そしてシドは…？

数々の不安を胸にいだき、セシルはデビルロードに身を投じた。


←デビルロードの蒼い輝きは、いまこそ本当のものになった

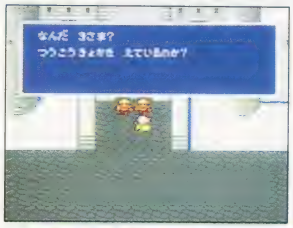

→デビルロードとはバロンとミシディアを結ぶ地下の道のこと

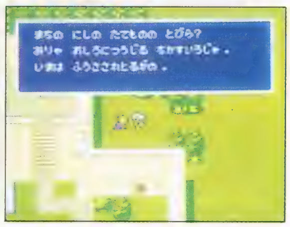
打倒！ゴルベーザ!! それにはまず飛空艇

デビルロードを通過するのは、一瞬のことだった。気がつけばもうそこはバロン。

セシルたちはとりあえずバロン城の正面からあたってみる。だが、城門は虚ろな目の衛兵によってふさがれ、中に入ることはできなかった。どうやらゴルベーザの魔手は、城内のあらゆる所まで行き渡っているようだ。仕方ない。まずは城下町で宿をとり、バロン潜入作戦を練るとしよう。

セシルは町で情報を収集するうちに、再びヤンと会うことができた。彼の話によると、シドはすでにバロン城で捕らわれているという。ヤンは町と城を結ぶ地下水路の鍵を持っていた。これで城内に潜入できる。急げ、シドを救出するのだ。そうすれば…飛空艇が手に入る！


←このセシルにむかって通行許可証を見せろとは、なんという


→長い間の疑問がいま解けた。あれはこのためにあったのか！

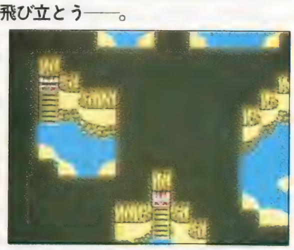
目指す敵はゴルベーザ。やつはセシルが放り出されたあとの飛空艇団を操り、この世界を我が者顔で飛び回っている。だが、こちらも飛空艇さえ手に入れば、奴の進撃を阻止することができるはずだ！

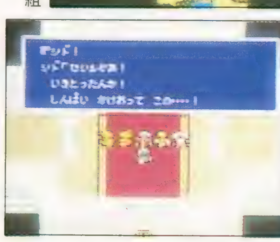
いざ行かん地下水路 そしてシドとの再会

水路の敵はこれまで以上に強く、悪質な奴ばかりだ。だが、ここまで来たらもう誰にもセシルを引き止めることはできない。

いくどかの危機を乗り越え、彼らは内部に踏み込むことに成功した。そして…。

とうとうセシルはシドと再会することができた。さあ飛空艇よ、新たなる展開に向けて飛び立とう——。


→地下水路の中は複雑に入り組んでいて蟻の巣のようだった


←シド54歳、セシル20歳。歳は離れていても友情は存在する



←過去に女房を亡くしており、いまは娘とふたり暮らし。息子のように思えるのか、セシルをことさら可愛がっていた

セシルのたどった足跡 5

希望と絶望が背中あわせの船旅

❶ファブールを出航した彼らは、何事もなくバロンにたどり着けるはずだった。ところが、突然のアクシデントにより船は難破する
❷セシルの見ている前でつぎつぎと仲間が溺れていった。やがてセシルも意識を失い、目覚めるとミシディアの浜辺に流れ着いていた
❸長老に示唆されるままに、セシルはパロムとポロムを連れ試練の山を登る。山の途中では再びテラと合流。自身の試練に立ち向かう
❹試練を乗り越えたセシル。もうデビルロードなどなんの障害でもない。彼らはバロンへ潜入すると、城の内部を探索しはじめた…



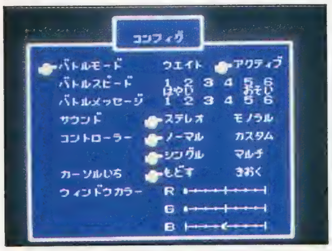
すべての物語は闘いの積み重ねに支えられている Active Time Battle

まずは【コンフィグ】で設定しよう

ストーリーとともにRPGを支える大きな要素が、戦闘シーンだ。物語は、限りなく繰り返される戦闘の積み重ねによって作られる。しかし、そのためには最良の操作性を持った戦闘に仕立てておく必要がある。

それを可能にしたのが、今回のアクティブタイムバトルであり、コンフィグ・コマンドの存在なのだ。コンフィグは戦闘時以外ならいつでも変更が可能。まさに、かゆい所に手の届くような気分。さて、ここではコンフィグのなかでも特徴的なモードを4つ、簡単に紹介しよう。

バトルモード



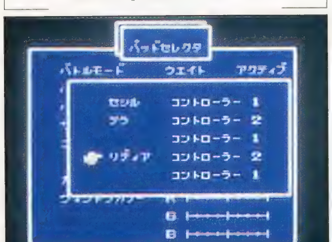
↑これを〝ウエイト〟にしておけば、アイテムや魔法のウインドーが開いたときに時間が止まる

バトルスピード



↑早くすればそれだけ戦闘も早く終わるが、慣れないうちは操作が追いつかずやたらと攻撃される

コントローラー



↑カスタムはボタン配置の変更。マルチは戦闘時のコマンド入力をふたつのパッドに分けられる

ウインドカラー



↑カラーバーを調整することによって、ウインドーの中を好きな色に変更してやることができる



バロン兵

←なぜか王に国を追われたセシルは、仲間だったはずのバロン兵とも戦わなければならない羽目になる

ATBに勝つために

倒す順に注意せよ

前回までにも紹介してきたように、ATBには交互に攻撃し合うターン制の戦闘とは決定的に違う部分がある。それが時間の流れだ。

したがって、ATBではやみくもに戦っていたのでは勝ち目が低い。各敵キャラクターの攻撃パターンをつかんで、効果的な順序で敵を倒そう。攻撃力の低い敵や、特殊攻撃をしない敵から倒し、早めに敵の数を減らす。これがコツだ。



➡ガトリンガなどのハリねずみ系の敵は、打撃でダメージを受けると反射的に針を飛ばしてくる。これはけっこうツライ！



←たいてい奴らはザコを引き連れて出現するので、こんなときはザコのほうから先に倒してしまおう。針系はあとで倒せ！

弱点の属性を見よ

各敵が持っている、弱点の属性を見極めるというのも重要な戦闘法だ。ある敵に対して効果の薄い魔法をかけていたのでは、倒すものも倒せない。一度魔法を使ってみて効果が弱いと思ったら、即、違う系統の魔法に切り変えてかけてみよう。水の敵に水系呪文、炎の敵に炎系呪文を唱えるなどというのは、戦いを知らぬ者のすることだ。真の魔道士は魔法を選ぶ。



←ソウル（魂）系の敵にはまず魔法が効かないと思っていい。場合によっては逆にHPとして吸い取られてしまうことも！

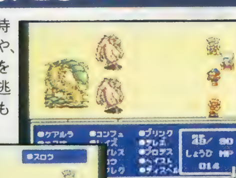


➡ゾンビやスケルトンなどのアンデッド（死霊）系には、炎の呪文が効果的だ。死者はよく焼こう！

時の流れを考えよ

ATBの戦闘で、その効果を最も明確に繁栄させられるのがスロウだろう。これは敵の周囲の時間の流れを遅くしてやる呪文だ。

すばやさが高く、こちらが一度攻撃する間に何度も攻撃を仕掛けてくるような敵や、一定のダメージで自爆するボム系の敵などには、スロウを唱えることが非常に有効な手段となるはずだ。魔道士がスロウ、その隙に剣士が攻撃、だ。



➡敵の中には一定時間で自爆するものや、ちょっとダメージを受けただけですぐ逃げて行ってしまうものが少なくない



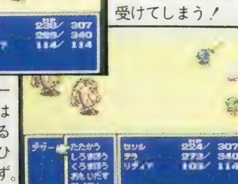
←そんなときには、〝スロウ〟の魔法をかけてやれ。敵の周囲だけ時間がゆっくりになっている隙に集中攻撃をかけよう

操作は機敏であれ

基本的にATBでは戦闘中にコントローラーから手を放すことはできない。なぜなら戦闘時に流れているのはシミュレーション的なターンではなく、自然な時間の流れだからだ。RPGをプレイする際に寝そべっていたり、ものを食べながら片手でプレイしていた人は考えをあらためよう。ぼやぼやしていると敵に命を削られる。戦闘は常に機敏で、緊張感を持て！



←〝アクティブ〟モードは待っていてくれない。戦闘中にもたもたしてるとドンドン敵からの攻撃を受けてしまう！



➡シナリオ上、パーティーのメンバーはつぎつぎ入れ替わるので、コマンドもひんぱんに替わるはず。間違えないように！

SCANNING ADVENTURE

ヴィジュアル・ショック1991

モニター上の冒険⑨

渡辺浩弐

会うことの次によいもの

船出した「日本のメディアラボ」から

【素足のマルチメディア論】



↑「メディア科学研究所」。企業のスポンサーシップを受け、企業では出来ない自由な発想でマルチメディアを研究する。国際メディア基礎研究財団という仮称で財団法人としてスタートを切った。優秀な人材の参加を求めているから、コンピュータ少年のキミは連絡してみては？（☎03-3259-0281）

本当は、君と実際に会って、1対1で話をしたいのだ。

しかし、その代わりに、こうやって頭のナカミをいったん文章にして、印刷してもらってるわけである。

一人から大勢に話しかけるためのシステムが、マス・メディア。「雑誌」もそのひとつだ。

何十万人と一人一人会って話すのでは疲れるから。と、いうより物理的に不可能だからである。

さて、コトバは活字でも伝わる。

しかし、もし、会って話すことができたら、君は活字で読むよりずっと多くの情報＝イメージを、僕から受け取るハズだ。

例えば表情とか声のトーンとか、全身の身振り、手振りは、ことばよりもずっと重要なイメージになってくる。

僕がいかに一生懸命話しているか、あるいはいい加減に話しているか、君にはだいたい見当がつくだろう。顔色が悪ければ、もしかして僕は二日酔いなのかもしれない。

君がすてきな美少女だったら、僕の口調からシタゴコロを見抜いちゃうかもしれない。

僕の方でも、君のうなずく様子とか、表情を読み取って、話の内容を微妙に変化させていくことになる。

目線も大事な要素だ。目線を追っていると、君が僕のことを実はちょっと嫌っていて「こんなヤツと話してるよりそろそろゴハン食べに行きたいな」なんて考えてたりすることも、なぜかわかってしまう。

ニンゲンというのはとてもいろんな要素を持っている（マルチな）存在なのだ。

僕は、君に会うかわりに、活字とかTVの映像を利用している。

TVの場合は、コトバだけじゃなくて声の質とか表情を伝えることができるから、文章よりもっとリアルな伝達が成立する、ハズだ。

しかし、実際にはTVの中の僕も、「マルチな存在」としての僕自身ではない。TVの最大の欠点は、コミュニケーションの流れが一方的であることだ。君は僕に「何に興味があって、何に興味がないか」を質問することができない。僕は君の反応をみながら話すことが出来ない。

TV番組の制作者は、最大公約数の視聴者を想定して、誰もが喜ぶような演出をするしかない。

では、マス・メディアで、モニターを通して、もっともっと多様で親密な、双方向のコミュニケーションができないものだろうか？

「会うことの次によい」という、電話屋サンの広告コピーがあった。電話よりももっとよいものは、ありえないのか。

コトバだけではなくて映像など、いろんなイメージを使った双方向的コミュニケーション……不可能を可能にするマシン・〝コンピュータ〟を使って、それを実現するのが〝マルチメディア〟である。

◆ ◆

新しいメディアが生まれるとき、新しいソフト商品が生まれる。これは、大きなビジネス・チャンスだ。

そこで、出版や映像などのメディア業界関係者はこの、〝マルチメディア〟というものをなんとか、自分のものにしようとヤッキになっている。そのためには、この得体の知れないものをまず、コトバで定義しなくてはならないらしい。

『コンピュータの能力で、映像とか音とか文字とかプログラムを統合して、それらを一元的に、インタラクティヴに扱うことである』とか。

『CDとかLDのような、大容量のメディアに「文字」「音」「映像」そして「コンピュータ・プログラム」といった多種類のイメージを同時に搭載してしまうものである』とか。

でも、そういうわけで「すべてのニンゲンは、生まれながらにしてマルチメディアである」と思ってる僕は、そんな定義は無意味だと思っている。

世の中は、すべての事物をなんとかコトバに置き換えなきゃいけないようになっている。僕もこうやって文章で君とコミュニケーションしている以上は、何とかカッコいいコトバを探して、あるいはいろんなマシンの機能とかスペックを並べ立てて〝マルチメディア〟とはなんぞやというのを説明しなければいけないのかもしれない。

でも。もし君が、僕の友人か恋人だった

SCANNING ADVENTURE

ら。

僕は、『コンピュータの能力で、映像とか音とか文字とかプログラムを統合して……』なんて話しはじめたりは、しないだろう。

その代わりに、一緒にフラリと、遊びに出掛けたいと思う。

◆　◆

では、出掛けてみよう。

どこに？

僕の事務所のすぐそばに、大学とか予備校が密集している、「本の街」と呼ばれている界隈がある。

君を連れていきたいのは、その一角の、ちょっと古ぼけたビルの２Ｆである。その１ホールを占領して、フシギな研究所があるのだ。

ビルの外観とうってかわって、それは「研究所」というよりも広々とした美術館のような、瀟洒なスペースである。

中に入ると、大きな机が無造作に配されていて、その上に１台ずつ置いてあるマッキントッシュ・コンピュータに、若いスタッフが向かっている。

スタッフの数は全部で７、８人だが、派手なアロハシャツを着てたり、短パンを履いてたりして、これまた「研究者」という感じがしない。

正体を明かそう。ここは「メディア科学研究所」というところである。アメリカのＭＩＴ（マサチューセッツ工科大学）の『メディアラボ』のいわば日本支店なのである。

ＭＩＴ『メディアラボ』は、コンピュータ・コミュニケーションのための近未来メディア・テクノロジーを、最先端の技術と才能を集積してシミュレートしよう、という試みである。

つまり、〝マルチメディア〟をテーマに未来テクノロジーを先取りしてしまおう、というプロジェクトだ。これまでに「しゃべる机」「ジェスチャーを理解するコンピュータ」「立体映像によるコミュニケーション」などなど、数々の未来ビジョンを提示して、世界中のメディア・シーンの注目を集めている。

そのコンセプトを日本で加速させるために、スタートした研究所が、ここだ。スタッフの半分はＭＩＴからやってきた。残りの半分は日本の各大学で、このテの研究に先駆けていた連中である。

もちろん、まだマスコミには一切登場していないから、僕はメディアを通してここの研究内容を知ることは出来ない。だから何度もここに遊びに来て、「実際に会って」研究をみせてもらってるわけだ。

ホールの窓際の一角に、観葉植物が天井に壁に地面に、ものすごい数、置いてあるところがある。その、まるでジャングルのような緑の中に、所長の杉山知之さんの席がある。

長い髪を後ろで束ね、ひげをはやして、ちょっと見は70年代前半のヒッピーのような風貌の人。とっても忙しいハズなのにいつ行ってもイヤな顔一つしないで、ニコニコしながら、新しい発明を僕に見せてくれる。

ここのスタッフは、当然のことながら世界でもっとも優秀なコンピュータ技術者である。しかし、彼等はマシン・テクノロジーの側からマルチメディアにアプローチしているのではない。

マルチな存在としての人間に、本当に必要なコミュニケーション方法を模索しているのだ。

◆　◆

それはどういうことか？　杉山さんの話をちょっと聞いてみよう。

「マルチメディアというのは、誰にでも使いこなせるものであるべきですね。

例えば、うちの研究員のジョン前田が開発した『アニメモ』というソフトは、子供でも扱えるようにと考えたアニメ制作ツールです。実際に８歳の子供に与えたら、10分で使いこなせるようになった」

杉山さんはアニメモを実際に立ち上げ、見せてくれる。手書きで入力した落書きがマッキントッシュの画面ですぐに動き始める。

クレヨンと紙のような気楽さで、アニメが作れるツールだ。

「で、都内のある小学校に頼んで、実際に１クラスの子供達全員にこれを使わせてみたんですよ。

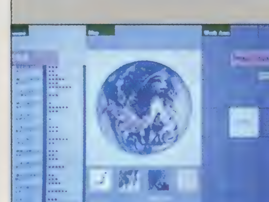
そうしたら、みんな喜んじゃってもう大騒ぎで、思い思いのアニメを作り出した。で、それがどれもすごく面白いんですよ。子供達が日常で経験してることとか、頭の中で思い描いていることをすごくイキイキと、リアルに、表現してしまうんです」

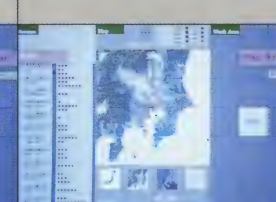
杉山さんは、子供達が楽しみながら作ったいくつかのアニメ〝作品〟を見せてくれる。その面白いこと！

〝日曜日。お父さんのクルマに家族みんなで乗りこんで、郊外にドライヴ、さあ出発だ！　緑の並木道路を疾走するクルマ、うれしそうな家族と、ボクの表情〟

〝小型のロケット・エンジンを背中につけて、宇宙遊泳してみたいなあ。地球の回り







↙このソフトは再生するのも、入力するのも実に簡単、お年寄りでも、子供でも出来るようになっている。再生するのは画面上、興味あるものをどんど↗

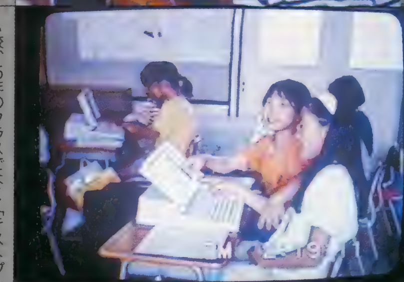
↗んクリックするだけだ。画面は地球～日本～東京都～ＸＸ区～……といったように指定に応じてどんどん拡大されていき、それぞれの場所のデータ↗

↓『ハイパー風土記』画面。現在はマッキントッシュ本体、ハードディスクおよびCDロムのセット上で動いている。中央にメイン画面、その周囲に映像、画像、文字テキストなどのデータが現われる。
地球上の地点と、歴史上の日付を立体的に設定し、その情報をマルチメディアによってプレゼンテーションするものである。↙





➡落書き感覚でアニメーションが作れるソフト アニメモ など、メディア科学研究所の制作したツールは東京・品川区の神応小学↘

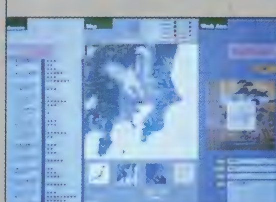


↘校、5年のクラスでよく「テストプレイ」されることになる。担任の苅宿先生が、とてもコンピュータに造詣が深く、意欲的な人物なのである。↙

↙驚いたのは、まず最初に先生は児童に、「好き勝手に触ってみなさい。それで使い方が分からなかったり、壊れたりしたら機械のほうが悪い」と、↙



↙宣言したことである。子供達はまるでクレヨンやペンを触るように、気楽な気持ちでコンピュータと付き合い始めるわけだ……。↘





↗を自在に検索できる。入力は主にスキャナーとワープロで行なうが、地元のごく普通の人によって次々と情報がインプットされることによって気取↗

↗りのない、ナマの人間郷土史が作り上げられて行く。ハイテクの最先端が記録していく、実にアナログな情報。完成していくのが楽しみである。



↘そして、10分もたたないうちに教室は歓声に包まれた。次々とコンピュータの新しい機能を発見し、自分なりにいろんな作品を作ってみる子供達。↘



↘僕は、こんなに生き生きとした小学生の表情を見たのは久し振りだ。この世代から、次の時代の「天才」が育ってくるかも知れない……!?

をぐるぐる回ると、見える風景はこんな感じかな……”

あるいは……燃えさかる火のアニメがだんだん変形して、“火”という漢字になったり、太陽がキラキラきらめくと“光”という漢字になったりする、アイデア作品も。

「成績の悪い、普段は落ちこぼれといわれてる子が、これですごく面白い作品をいっぱい作って一躍クラスのスターになったりする」と、杉山さん。

「小学校の頃のことを思い出してみてください。やたらと、作文を書かされてイヤだったでしょう。

しゃべらせたらどんなに表現力豊かな子でも、それを文章にする作業がヘタだともう、社会的には認められない。

受験戦争からも落ちこぼれたりする。

でも、これは、今まで人に物事を伝える方法が“文章”しかなかったからなんです。本当はヘンなことなんですよ。マルチメディア時代には文章だけではなく例えば映像でコミュニケーションが出来るようになる。

今までは全く認められなかった才能が、そこから登場してくるかもしれません」

◆　◆

答えは、単純明解。マルチメディアというのは、人間そのものの魅力をそのまま伝える媒体なのである。次に、メディア科学研究所の代表的なマルチメディア・プロジェクトを紹介してもらうことにしよう。14〜15Ｐの画面写真。『ハイパー風土記』というものだ。

立ち上げると、画面には地球、そして日本列島。関東平野の中央を選んでクリックすると、画面は東京の地図に拡大される。更にその一部分をクリックして、もっと拡大した都内の１エリアを出してみる。

その地図上に出ている、例えば神社とかの名前の上を、もう一回押してみる。すると、音と映像が流れ始め、文字も現われてきた。その神社の歴史とか、その場所にある言い伝え、そして神社の建物やそこに保存された美術品の画像……などなどの、マルチメディア解説が行なわれるのだ。

「この『ハイパー風土記』は、日本中のいたるところの、歴史と伝統と文化を、マルチメディアでファイリングしようとするものです。人間の歴史とか記憶というのは、すごく立体的なものですからね。

地図上のポイントに、映像、音、文字といった各種類のデータを貼りつけていくんです。この企画で大切なのは、そのインプットの作業を、それぞれの地元で暮している、普通の人々にやってもらう、ということなんです」

つまり、こういうことだ。このシステムは、それぞれの地元の役所とか中学校に置かれる。そこには操作が簡単なワープロやスキャナーが接続されている。自分の住んでいる街や村についての写真やビデオ映像や文章を持っていれば、誰でもどんどんそこに情報を追加していくことが出来る。

「物知りのおじいさんに昔話を聞いて来て、書き入れる子供もいるでしょう。古い町並みの写真をアルバムから見つけだしては、さっそく持ってくる人もいるかもしれない。

そんなことが全国津々浦々で行なわれてそれを一つにまとめたら、本当に貴重な郷土資料になるはずです」

◆　◆

おっと。そろそろ文字数が尽きて来た。(これが活字メディアの限界なのだ)

ほかにも、この研究所には紹介したいものがいっぱいあるのに。

例えば……読者に反応してしゃべり、動くデジタル絵本。敵から逃げ、エサを補食し、育つ、コンピュータ・モニターの中の人工生命体。古い記録が画面上でだんだんとぼやけていく、ファジー日記帳というのもある。どの研究も、マシンではなく人間自身を見つめるスタンスから、着想しているものだ。

メディアは進化すれば進化するほど、人間に近づこうとする。

僕も、君も頭の中にはいろんなイメージ(文字とか、映像とか、音とか)が絶えず同時に浮かんでいるはずだ。

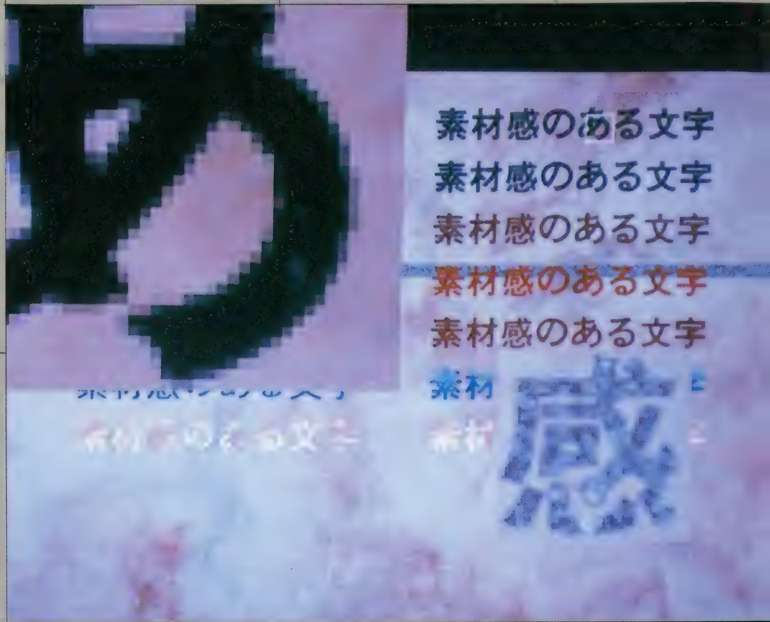
そして、我々が生きている環境そのものも本来、すごくマルチメディア的なのである。君はブラブラと街を歩き回り、本屋に入ってずらりと並んだ雑誌中から目にとまった１冊をペラペラとめくる。喫茶店で人と待ち合わせして、知りたかったことを聞き出したりする。

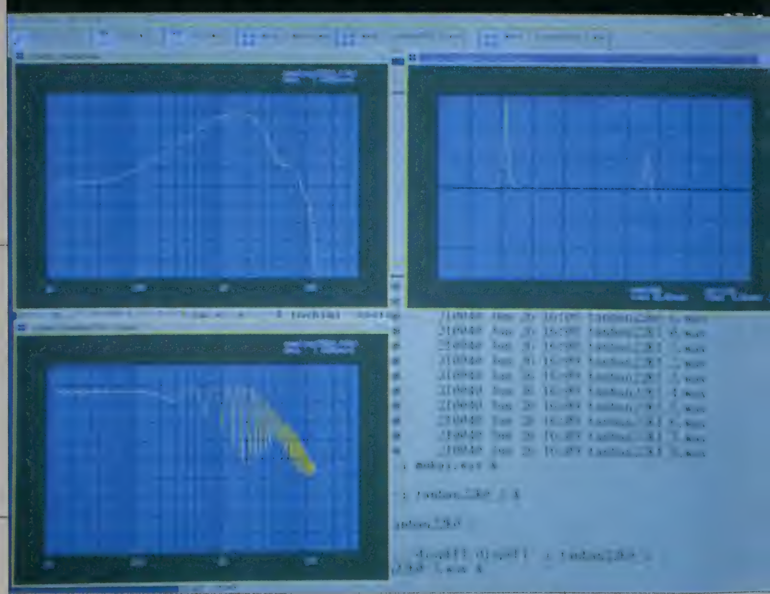
それに似たことが、自宅のモニター上で体験できたとしたら……。

今日、このステキな研究所を訪れたのはそんな日がすぐにやって来ることを君に伝えたかったからだ。

取材協力・資料提供／国際メディア基礎研究財団・メディア科学研究所

↓これもこの研究所の開発した「ＡＡフォント」文字。境目を中間色でぼかすことにより、なぜか人間の目に美しく見えるコンピュータ文字。





↑硬派なところでは、ヴァーチャル空間における音響シミュレーションの研究でも先んじている。これは「超精密音場計算」グラフである。

HIPPON SUPER!

CONTENTS

ヒッポンスーパー！9月号　8/3

ハード別ゲームリスト

●スーパーファミコン
悪魔城ドラキュラ／エリア88／Jerry Boy／初段森田将棋／スーパーウルトラベースボール／スーパー上海ドラゴンズアイ／スーパースタジアム／スーパーテニス　ワールドサーキット／スーパープロフェッショナルベースボール／超攻合神サーディオン／ナグザットスーパーピンボール／ハイパーゾーン／白熱プロ野球ガンバリーグ／ファイナルファンタジーⅣ／プロサッカー／ラグーン

●ファミコン
A列車で行こう／アスミっくんランド／アルマジロ／イースIII／SD刑事ブレイダー／クライシスフォース／ザ・ブルーマリーン／スクウェアディール／スパルタンX2／タイニートゥーンアドベンチャーズ／タイムツイスト／DE・BLOK／ドキ！ドキ！遊園地／ドラゴンウォーズ／バトルフォーミュラ／百の世界の物語／へべれけ／メタルスレイダーグローリー／ラディア戦記／ロイヤルブラッド／ロボッ子ウォーズ

●PCエンジン
1941／ヴァリスⅣ／スクウィーク／聖龍伝説モンビット／ソーサリアン／タイムクルーズII／天使の詩／ニュートピアII　はなたーかだか!?／パワーゲイト／パワーリーグ4／ファイアープロレスリング2ndBOUT／BURAI　八玉の勇士伝説／メソポタミア

●メガドライブ
アウトラン／ギャラクシーフォースII／CAL'50／将棋の星／ジュエルマスター／スラップファイトMD／ソニック・ザ・ヘッジホッグ／乱世の覇者／ドラゴンズアイ＋上海III／プロ野球スーパーリーグ'91／ポピュラス／夢幻戦士ヴァリス／メガトラックス

●ゲームボーイ
アレサII／エレベーターアクション／時空戦記ムー／少年アシベゆうえんちパニック／ダルマンバスター／ちびまる子ちゃんデラックスまる子ワールド／茶々丸冒険記3　アビスの塔／ネメシスII／東尾修監修プロ野球スタジアム'91／フリートコマンダーVS.／ボンバーキングシナリオ2／マイン スウィーパー

●ゲームギア
アウトラン／エターナルレジェンド／GGアレスタ

TVゲーム・ヒットチャート

TV GAME HITCHART

スーパーFCからディスカウントまで人気・売れ筋情報

読者が選んだほしいソフト SUPER FAMI-COM TOP 10

HIPOON SUPER／VOL.8のアンケートハガキより

今回	前回	動向	タイトル	メーカー	得点
1	1	=	ファイナルファンタジーⅣ	スクウェア	478
2	2	=	ドラゴンクエストⅤ	エニックス	288
3	3	=	ウィザードリィⅤ	アスキー	176
4	5	=	新・ゼルダの伝説	任天堂	84
5	4	=	真・女神転生	アトラス	78
6	6	=	シムシティー	任天堂	44
7	8	↑	スーパーR-TYPE	アレイム	42
8	10	↑	がんばれゴエモン・ゆき姫救出絵巻	コナミ	40
9	9	=	弟切草	チュンソフト	38
10	7	↓	スーパー三国志Ⅱ	光栄	36

上位陣は今月も不動

ご覧の通り、相変わらず動きの見られない、上位6タイトルです。7位以下も、多少順位の変動がある程度で、ランク外との入れ替わりはひとつもありません。「R-TYPE」、「ゴエモン」とも、じりじりと順位を上げていますが、6位以上に食い込んでいくのはかなり難しそうです。

ハード発表当時のビッグタイトルがずらりと並んでいたランキングに比べると、ファミコン卒業組ばかりで占められた最近のトップ10は、生まれてまだ1年未満のハードがすでに安定期に突入してしまったかのような感じです。

LOOK OUT! —今号の注目ソフト—



『ゴエモンはん, しってはりまっか!』

↑サイドビューのアクションシーンが、シリーズ中の新要素。2人同時プレイも実現され、ゲームの幅がぐ～んと広がった。ゲーム内ゲームのグラディウスが、ファン泣かせだ

コナミの放つ、SFC第2弾「がんばれゴエモン ゆき姫救出絵巻」が、じわじわと順位を上げています。内容は、バラエティ豊かな、ややRPG的な要素を持つアクションゲーム。ブランドの力もありますが、仕上がりのよさ、ファン心理をくすぐる数多くの遊びの要素などが、人気を支えているようです。次号のランキングでは、発売後ということになりますが、ランキングに残れるかどうか。そのあたりに注目していきたいと思います。

読者が選んだほしいソフト FAMI-COM TOP 10

HIPOON SUPER／VOL.8のアンケートハガキより

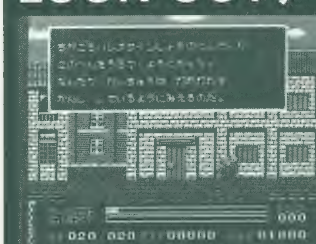
今回	前回	動向	タイトル	メーカー	得点
1	8	↑	メタルスレイダーグローリー	ハル研究所	208
2	2	=	ファミリーサーキット'91	ナムコ	156
3	1	↓	メタルマックス	データイースト	136
4	4	=	ジャストブリード	エニックス	100
5	3	↓	ドラゴンボールZⅡ	バンダイ	72
6	5	↓	ココロン	タケル	68
7	7	=	ラグランジュポイント	コナミ	46
8	9	↑	ダークロード	データイースト	42
9	6	↓	ボンバーマンⅡ	ハドソン	40
10	10	=	イースⅢ・ワンダラーズフロムイース	ビクター音楽産業	38

グローリー1位に!

8Mの大容量を駆使した超大作AVG「メタルスレイダーグローリー」の人気は上がる一方。今月はついにトップとなりました。システム的には特に目新しい部分はないのですが、グラフィックの美しさやストーリー展開は良質のアニメを彷彿とさせ、他のゲームにはない感動を与えてくれることでしょう。

他に目立った動きをした作品は特にありません。強いて挙げるなら「ダークロード」です。発売されてかなり経っていますが、その人気はまだまだ衰えません。出荷の数が少なかったことが原因と思われます。再販してほしい一本ですね。

LOOK OUT! —今号の注目ソフト—



↑ファミコンとは思えないグラフィックが売りのFC版「イースⅢ」驚異的な圧縮技術によって値段も抑えられているのがうれしいですね。期待しても裏切られないデキです

今月の注目ソフトは、ビクター音楽産業の「イースⅢ・ワンダラーズフロムイース」です。ランクされているのはトップ10の下の方ですが、それでもランク外に落ちることなくがんばっています。これまでにPCエンジンとスーパーファミコンに移植されており、どちらも絶大な人気を誇っているこの作品、どうやらかなりの数のファンがいるようです。ファミコンしか持っていないユーザーもいるので、この移植はまたまた歓迎されるでしょう。

●得点の計算方法…メーカー名の横の得点は、アンケートはがき1枚につき、1位に3点、2位に2点を与え、満点が1000点になるように換算したものです。

READER'S VOICE 〜読者の声〜

●NECは何を考えているのかさっぱり分からない。あんなに大きな会社のくせにでたらめな行き当たりばったりな商売をしている。今回発売予定の新商品のライナップを見てそう思う。PCエンジンシャトルや¥24800 のコアグラフィックスを買わされた人の気持ちがわかるのか？

（香川県・虎吉浩一）

●「ストリートファイターII」をSFCに…。

（大分県・加藤正信）

●僕らの地域ではまだ「ダークロード」が売られているのを見たことがない。

（石川県・鹿野恭弘）

●「ストリートファイターII」がSFCに移植されるときがSFCを買うとき。2年後か…？

（大阪府・橋倉昌克）

●ゲームソフトが高くなってきた。これはSFCのソフトが高くても売れるからだ。任天堂の戦略にみんな乗せられている。

（愛知県・小島忠良）



↑発売からすでにかなり経っているのにもかかわらずファミコンの「欲しいソフトTOP10」に居すわり続ける「ダークロード」。本誌での評価、口コミで人気を呼び続けているようだ

↓業務用ゲームの久々の大ヒット作品「ストリートファイターII」。当然のように移植希望の声が多い。ただCPシステムの作品であるだけに現存の家庭用ハードでは無理がありそうだ



読者が選んだほしいソフト PC-ENGINE TOP 10

HIPOON SUPER／VOL.8のアンケートハガキより

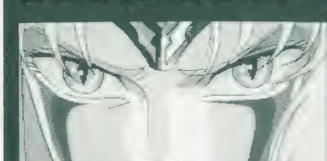
今回	前回	動向	タイトル	メーカー	得点
1	10	↑	BURAI I・八玉の勇士伝説	リバーヒルソフト	138
2	4	↑	天外魔境II	ハドソン	118
3	2	↓	F-1サーカス'91	日本物産	116
4	7	↑	PC原人2	ハドソン	78
5	6	↑	マンホール	サン電子	76
6	8	↑	ファイナルソルジャー	ハドソン	68
7	3	↓	ソーサリアン	ビクター音楽産業	66
8	5	↓	シャーロックホームズの探偵講座	ビクター音楽産業	54
9	1	↓	コブラII・伝説の男	ハドソン	52
10	ー	↑	天使の詩	RIOT日本テレネット	50

急上昇BURAI

激戦が続くPCエンジンですが、並いる強豪ソフト群をブッちぎって、一気にトップの座に昇りつめたのは『BURAI』です。ここ数ヵ月は群雄割拠の状態が続いていたのですが、『BURAI』に対するユーザーの期待度の高さを端的に示す今月のTOP10となりました。

他に注目すべきソフトとしては、発売後数ヵ月を経た後に、再び上昇の兆しを見せている『マンホール』が挙げられます。地味ですが、ユーザーが着実にその魅力に反応し始めたというところでしょう。ロングセラーソフトとなる可能性も強いといえるでしょう。

LOOK OUT！ 一今号の注目ソフトー



↑例えば戦闘で特殊能力を使えば能力値が、武器で攻撃すれば攻撃力が上がる、といったシステム上での工夫もなされており、グラフィックとのマッチングも素晴らしい

10位から一気に1位へと派手なチャートアクションを見せた BURAI は、やはり注目の1本といえるでしょう。パソコン版での実績やグラフィックの美しさ、練り込まれたストーリー展開など、この夏のPCエンジンの話題をさらってしまいそうな勢いと前人気です。発売は8月9日ですが、発売後のユーザーの反応や感想も興味深いところですね。本誌今月号のホットゲームレヴューのコーナーでも、その一端を垣間見ることができます。

読者が選んだほしいソフト MEGA DRIVE TOP 10

HIPOON SUPER／VOL.8のアンケートハガキより

今回	前回	動向	タイトル	メーカー	得点
1	4	↑	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	セガ	206
2	3	↑	ベアナックル	セガ	112
3	2	↓	マーベルランド	ナムコ	80
4	ー	↑	アウトラン	セガ	68
5	1	↓	アドバンスド大戦略	セガ	62
6	ー	↑	3×3EYES	セガ	60
7	6	↓	イースIII・ワンダラーズフロムイース	RIOT日本テレネット	58
8	10	↑	レッスルボール	ナムコ	56
9	ー	↑	ゴールデンアックスII	セガ	40
10	5	↓	シャイニング&ザ・ダクネス	セガ	31

ソニックが1位に

セガ入魂の1作、「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」が遂に1位への進出を果たしました。しかも得点を見ていただけば分かっていただけると思いますが、2位の2倍近い数字を集めています。この作品に対するセガの意気込みは先日のトイショーでの「ソニック」を中心としたブースの作り方からもうかがうことができました。が、何よりも「マリオ」に対抗せんばかりの軽快なアクションゲームとしての品質が人気を呼び、キャラクターの持つ魅力がファンの注目を集めた結果であると言えるでしょう。とにかくこの夏1番の期待作です。

LOOK OUT！ 一今号の注目ソフトー



↑アーケードからセガマークIIIやPCエンジンへ、そしてついにメガドライブ化！　この作品を待ちのぞんでいたファンは数多いことでしょう

アーケードで根強い人気を誇っていた名作「アウトラン」がメガドライブに移植されます。今まで様々な機種で発表されてきたゲームですが、メガドライブ版を期待していた人はかなり多いはず。ハードの性能を生かして、オリジナルに近いほぼ完璧な移植を目指して作られたもののようです。あのスピード感や気分をあおりたてるようなグラフィックがメガドライブを通じて体験できるというだけでユーザーにとっては期待度大でしょう。

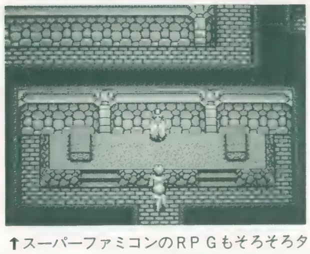
READER'S VOICE ～読者の声～

●先日スーパーファミコンの抱き合わせ販売を見かけたが、その抱き合わせソフトが「スーパーマリオワールド」だった。

（神奈川県・瀬島良一）

●ＳＦＣの「ガデュリン」についてひとこと。戦闘がたるい。「ウィザードリィ」のスムーズ（過ぎることもあるが）な戦いに慣れた私にとってはかったるすぎる。セタさん、もう少し考えて欲しかった。

（東京都・飯田幸人）



↑スーパーファミコンのＲＰＧもそろそろタイトル数が揃いつつある（写真はガデュリン）

SHOP'S VOICE ～お店の声～

●最近は問屋がメガドライブのソフトをあまり入れたがらない。

●話題作や期待作などはスーパーファミコンやその他の機種に集まりがちではあるもののやはりトータルではファミコンの売れ行きが最も高い。

●ビッグタイトルの続編や超期待作でもないかぎり、冒険的な作品は問屋に認めてもらえずに最初に少数しか入荷できないことが多い。



↑メガドライブソフトを扱わないお店はまれではあるが見かけることがある

読者が選んだほしいソフト

HIPPON SUPER／ Vol.8のアンケートハガキより

GAME BOY TOP 10

今回	前回	動向	タイトル	メーカー	得点
1	1	＝	ウィザードリィ外伝Ⅰ	アスキー	376
2	7	↑	ドラキュラ伝説Ⅱ	コナミ	128
3	2	↓	聖剣伝説ファイナルファンタジー外伝	スクウェア	110
4	9	↑	ネメシスⅡ	コナミ	90
5	3	↓	ロックマンワールド	カプコン	86
6	4	↓	アレサⅡ	やのまん	52
7	8	↑	ウルティマ外伝	ポニーキャニオン	40
8	6	↓	ジャングルウォーズ	ポニーキャニオン	30
9	ー	↑	ハットリス	BPS	28
10	ー	↑	桃太郎外伝	ハドソン	24

ウィザードリィ独走

１位は孤高の独走を続ける『ウィザードリィ外伝』。発売を９月に控えて、いやが応にも期待が昂まっている時期だといえるでしょう。ＲＰＧもう一方の雄である『聖剣伝説』は発売後、時間を経たためか、徐々に得点を減少させつつあります。

元気に順位を上げているのはコナミの『ネメシスⅡ』。着実に期待を集め、ベストテン外から９位、そして４位と登りつめてきました。ＲＰＧが優位を占める中で、〝シューティングゲームここにあり〟といった意気込みを感じさせてくれます。

LOOK OUT！ 一今号の注目ソフト一



↑デモグラフィックの導入やイントロダクションステージなどの新しいフィーチャーがとりいれられています。またＦＣなどでおなじみのウェポンセレクトもあります

グラフィックを始めとして、ゲームボーイソフトとは思えないほどの高いレベルの仕上りで好評だった「ネメシス」の続編が登場です。今回の「Ⅱ」は前作をさらにグレードアップさせた作品であるのみならず、「グラディウス」シリーズの新たなる挑戦とでも言うべき意欲作です。シナリオを感じさせるゲーム展開や今までに見られなかったステージ構成など様々な試みが行なわれています。作品自体の完成度もかなり高いものになっています。

玩具店売れ筋ソフト

７月18日付調査

TOY SHOP TOP 10

今回	前回	動向	タイトル	機種	メーカー	得点
1	ー	↑	アドバンスド大戦略	MD	セガ	82
2	9	↑	シムシティー	SFC	任天堂	54
3	1	↓	スーパーマリオワールド	SFC	任天堂	50
4	ー	↑	ボンバーマンⅡ	FC	ハドソン	44
5	ー	↑	イースⅢ	SFC	トンキンハウス	32
6	ー	↑	ファステストワン	MD	ヒューマン	28
7	ー	↑	聖剣伝説ファイナルファンタジー外伝	GB	スクウェア	26
8	ー	↑	まじかるタルるートくん	GB	バンダイ	24
9	ー	↑	エイリアンストーム	MD	セガ	22
10	ー	↑	機動戦士ガンダムF-91	SFC	バンダイ	20

A大戦略がヒット

前人気からしてとても高かったメガドライブの「アドバンスド大戦略」が、任天堂のスーパーファミコンソフトを押さえて堂々の１位を勝ちとっています。人気作の続編であり作品自体のグレードが高かったこともあっての大ヒットと言えるでしょう。この他にもメガドライブ用ソフトは２本ランクインしていて、最近のセガ及びその他サードパーティの勢いを感じさせてくれます。今後だと「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」の動きなど楽しみな材料が揃っていると言えるでしょう。その他の作品ではＳＦＣの「イースⅢ」ががんばっています。

LOOK OUT！ 一今号の注目ソフト一



↑大人気の「シムシティー」を抜いてトップの座についた「アドバンスド大戦略」。本格シミュレーションゲームのブランドでもあります。長く遊べそうな１本です

シミュレーションゲームとして以前からユーザーの間では高い支持を誇っていた「大戦略」シリーズのメガドライブ最新版、「アドバンスド大戦略」。ゲームシステムなどの細部はもちろんのこと、グラフィックなども高品質な仕上りになっています。例えばヒットラーが登場するデモグラフィックなど、まるで写真を見ているかのような美しいものです。もちろんその技術は戦闘にも生きています。セガの力の入れかたには並ならぬものを感じます。

●玩具店売れ筋トップ10は、キディランド原宿店、銀座博品館トイパーク、ファミコンランド中部本部のご協力により編集部が独自に集計しました。

パソコンゲーム売れ筋ソフト
PERSONAL COMPUTER TOP 10

今月は新作が多いぞ

今月のトップ10は8位の「信長の野望・武将風雲録」以外はすべて初登場のソフトばかり。年々ソフトの寿命が短くなる傾向にありますが、これはちょっと異常。コピー問題とかが深刻なのも関係しているようです。

さて、今月の第1位はファルコムの「ダイナソア」。PC98版が発売され、人気を盛り返しました。3位のエルフの「ELLE」はHソフト。もう、みんなHなんだから…。別にいいけど。

—今号の注目ソフト—



←ビデオ取り込みのアニメーションが何よりも本作品のトレードマーク

今月の注目ソフトは、やはり富士通の「シャーロックホームズ」ですね。これは海外ソフトの移植ではなく、ゲームブックのアレンジ版。CD-ROMというメディアを活かした傑作です。

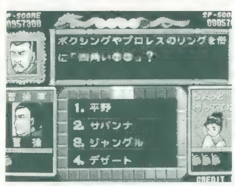
今回	前回	タイトル	メーカー	機種
1	—	ダイナソア	日本ファルコム	PC8800/9800
2	—	栄冠は君に2	アートディング	PC9800
3	—	ELLE	エルフ	PC9800
4	—	ガゼルの塔	マイクロキャビン	PC9800
5	—	サイレントメビウス	ガイナックス	X68000
6	—	DISK STATION98♯4	コンパイル	PC9800
7	—	戦国信長伝・下天	ホクショー	PC9800
8	1	信長の野望・武将風雲録	光栄	PC88/98、MSX2
9	—	DISK STATION7月号	コンパイル	MSX2
10	—	シャーロックホームズ	富士通	FM TOWNS

アーケード人気ゲーム
ARCADE GAMES TOP 5

小粒な良作が揃う

かつての同社の作品「ファイナルファイト」並のヒットを続けているカプコンの「ストリートファイターII」。すでに4か月連続の1位をキープしており今後もよほどのライバルが現れない限りトップの座を奪われることはなさそうです。2位の「クイズ三国志」もやはり同じくカプコンの作品。それ以下のタイトルは偶然なのかどうなのか全てスポーツ物ばかりです。最近は並のアクションよりも切れの良さを持ったゲームの方が支持されているようです。また体感型ではナムコ作品がヒットしています。

—今号の注目ソフト—



←クイズを行いながら侵略を進める。またキャラ別特色もある

「カプコンワールド」からスタートしたカプコンクイズシリーズも、この「クイズ三国志」で、すでに4作目です。前回の「殿様の野望」のゲームシステムを発展させて「三国志」をテーマにした国盗りクイズです。やはりクイズゲームは受けが圧倒的に良いです。

テーブルゲーム

今回	前回	タイトル	メーカー	内容
1	1	ストリートファイターII	カプコン	格闘アクション。キャラを8人より選択
2	—	クイズ三国志	カプコン	カプコンクイズ3作目。国盗り要素あり
3	3	スーパーバレー'91	ビデオシステム	サイドビューのバレーボールゲーム続編
4	—	クラッチヒッター	セガ	球団・選手の全てが実名の野球ゲーム
5	—	ハットトリックヒーロー	タイトー	ズームアップを生かしたサッカーゲーム

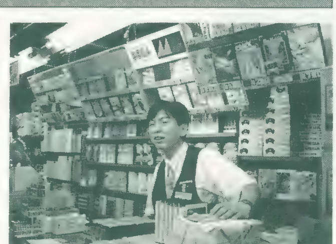
体感ゲーム（コックピット・アップライト）型

今回	前回	タイトル	メーカー	内容
1	2	ファイナルラップ2	ナムコ	新コースをプラスしたグレードアップ版
2	1	ドライバーズアイ	ナムコ	ウイニングラン91の超リアル版。3画面
3	3	スティールガンナー	ナムコ	SF風3Dガンシュート。敵はロボット
4	—	スペースガン	タイトー	SF風ガンシューティングゲーム
5	4	ラッドモビール	セガ	大陸横断レースゲーム。天候の変化あり

ディスカウントショップ売れ筋ソフト
DISCOUNT SHOP TOP 10

今月の調査協力店：ヨドバシカメラ新宿西口本店

一時期は入手困難だったスーパーファミコンだが、最近ではほぼ定期的に店頭に並ぶようになり、品薄感もなくなってきたようだ。最近の目玉はPCエンジンのワゴンセール。「スペースハリアー」「ギャラガ'88」「青いブリンク」など10数種類が¥1980〜¥2980で売られている。MDも安い。「ウィップラッシュ」「ヴァーミリオン」「ダーウィン4081」各900円也。ワゴンセールの内容は時々変わるので、こまめに足を運んでみた方がいいかも



↑店頭にはモニターが2台設置されており、最新ソフトを実際にプレイすることができる
西口にはこの本店以外に、別館の2Fにもゲーム売場がある

今回	タイトル	機種	メーカー	標準価格	ディスカウント価格
1	シムシティー	SFC	任天堂	¥8000※	¥6400
2	アドバンスド大戦略	MD	セガ	¥8700	¥6090
3	スーパーR-TYPE	SFC	アイレム	¥8500	¥6800
4	F-1サーカス'91	PC	日本物産	¥6900	¥4830
5	聖剣伝説ファイナルファンタジー外伝	GB	スクウェア	¥4800※	¥3840
6	ボンバーマンII	FC	ハドソン	¥5800	¥4060
7	機動戦士ガンダムF-91	SFC	バンダイ	¥9500	¥7600
8	天地を喰らうII	FC	カプコン	¥8500	¥5950
9	レッスルボール	MD	ナムコ	¥5800	¥4200
10	球界道中記	MD	ナムコ	¥6000	¥4200

●価格は※印を除いて全て税抜きです。

NeWS FILe vol.9

任天堂とフィリップスに続き、セガとビクターの業務提携が発表された。この提携第一弾として、メガドライブのCD－ROM一体機が登場する模様。CD戦争は新局面を見せている。

CD-ROM一体型機の時代がやってくる

●セガ、日本ビクターと業務提携。NEC、任天堂に続き、セガも一体型ハードの開発を開始した。

セガとビクターの提携内容は？

この業務提携は、単にビクター製のメガドライブ・CD-ROM一体機を発売して終わり、という性質のものではない。とりあえず発売されるのはその家庭用ゲーム機になるが、提携の範囲はまったく限定されていない。業務用ゲーム、家庭用ゲーム、AVエロクトロニクスというそれぞれの基幹となる部分を融合させ、ジャンルを問わずに開発を進めていくとのことである。無論、将来に向けては、AV関連、マルチメディア関連への展開も十分に考慮しているようだ。

今回、開発予定のあることが発表された一体機についてだが、こちらは、まだ具体的なデータがまったくない。報道関係資料によると、「セガのメガドライブに、ビクターのCD-ROMドライブ を統合した新しいカテゴリー商品」とのことである。そしてこのハードはビクターが生産、双方のブランド名により、とれぞれの流通経路で販売される。つまり、初めて一般電器店でゲーム機が売られることになるのだ。これはセガにとって、ユーザーが感じるよりはるかに大きなメリットとなる。ビクターとの提携の理由として、AV関係におけるビクターの力を借りようという部分に加え、このメリットが大きいのではないか、と考える向きも多い。SONYと任天堂の提携にしろ、このセガとビクターの提携にしろ、おもちゃという枠組からの脱却を目指すゲームメーカーから、家電メーカーへのアプローチではないか、というわけだ。

後者のメリットだけでもとりあえず十分であり、また、そうのんびりとはしていられない、という時期的な問題からも、一体機は、メガドライブとメガCDの合体、という基本機能に絞ったものである公算が強い、と見られている。そうなると、今回の一体機では、まだ提携に基づくシステム的な新展開を見ることはできそうにない。ただ、発売時期は来年後半が予想されているので、決して長い時間があるとはいえないまでも、さまざまな形での変更が加えられる可能性を否定することはできない。

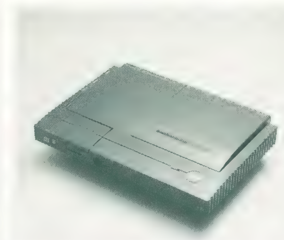
ゲーム機が家電になる時代

しかし、もう一歩踏み込んだ予想も考えられる。このハードの基本は、当然ながらメガドライブとメガCDの一体機である。しかし、わざわざビクターと提携までして、それだけのもので終わらせるものかどうか、という考え方も可能だ。

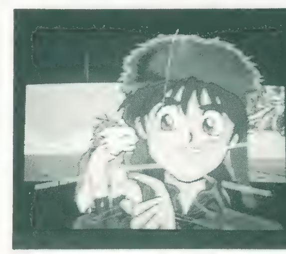
そこで重要になるのが、「新しいカテゴリー」という、プレス発表の言い回し。単にゲーム用のCD-ROMということであれば、それはゲーム機というカテゴリーから脱却し得るものではないし、周知の通り、すでにNECが市販している。となると、このハードには、単なるゲーム機以上のなんらかの機能がつくことは確実とも言えるのだ。

ビクター側の生産ということで単純に予想できるのは、メガドライブを組み込んだミニコンポ。コンポ内のCDプレイヤーが、そのままメガCDの機能を果たし、専用のソフトでAV部分を制御する、なんてことも可能だ。

また、CDの規格という面で、ゲーム以上の何かを取り入れようという発想もある。大容量（6M）のバッファRAM、高速移動ピックアップ、8チャンネルPCM音源…その他にも様々な機能を盛り込み、現在最強のスペックを誇るMEGA-CDならではの商品開発。しかし、現状では何も見えてこない。それはSONY、任天堂、フィリップス、どこを見ても同じだ。このCD戦争は、それぞれが相手の出方を窺っているというニュアンスが強い。NECが、純粋なゲーム機「Duo」で先陣を切り、後発2社が対応して行く。いずれにせよ、CD-ROMが3社出揃う頃には、ゲーム界を取り巻く状況も大きく変わってくるだろう。マルチメディア時代の到来とともに、ソフトの主流はカートリッジからCD-ROMへと移行し、一体機が標準機となる時代がやってくるのかもしれない。



⬅一体型、一番手はNECの「Duo」



⬅アニメを流し続けることも可能に



➡発表されているスタイリング。別に一体機を作る必然性はどこにあるのだろう

MEGA CD

スーパーマリオクラブ新システム始動

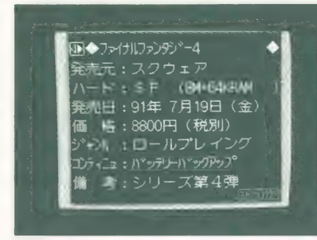
●システムが改良され、より有効的な情報が。これで問屋もソフトだぶつきから解放か

過去の号でも紹介したように、ゲーム業界はスーパーファミコン、CD-ROMなどの明るい要素だけでは決してない。

問屋サイドでは、あいかわらずファミコン、ゲームボーイなどのソフトがだぶついているという厳しい現状があるのだ。任天堂のマリオクラブは、そういうことを防ぐための情報システムとして期待がかかっていたのだが、あまり有効的ではなかったようだ。

そこで、より実効力のある情報システムとするために、マリオクラブの内容が変更された。

その特徴的なところは、任天堂が責任を持ってソフトを評価する点にある。これによって、流通の問題が解決されるか、期待したい。



ちょっと気になる　スーパーマリオクラブ一押ソフト情報

●ファイナルファンタジーIV

●発売元：スクウェア　●ハード：SF（8M＋64KRAM）
●発売日：91年7月19日(金)　●価格：8800円(税別)
●ジャンル：ロールプレイング
●コンティニュー：バッテリーバックアップ

★販売予想本数120万本

総評：SHVCの映像、サウンド機能を充分に生かし映画的な演出やストーリー展開は申し分ない。新しい試みのリアルタイム戦闘も成功している。

長所：すばらしいサウンドがストーリーを盛り上げている。全てに渡り親切設計。

短所：強いて言えば、ストーリー性が強いため、やや一本道の感がある。

項目別評価	
グラフィック	★★★★★★★★★★
サウンド	★★★★★★★★★
操作性	★★★★★★★★
持続性	★★★★★★★★★
独創性	★★★★★★★★
トッツキ度	★★★★★★★★★
買得度	★★★★★★★★★

●がんばれゴエモン～ゆき姫救出絵巻～

●発売元：コナミ　●ハード：SF（8M）
●発売日：91年7月19日(金)　●価格：8800円(税込)
●ジャンル：アクション　●コンティニュー：パスワード
●備考：ゴエモンシリーズのSFC版

★販売予想本数60万本

総評：面白い仕掛け、遊び心が満載でSHVCの機能をいかしたA級のアクションゲームである。2人同時プレイも、良く出来ている。

長所：キャラクターの出来が良く、幅広いユーザー層が期待出来る。

短所：2プレイ時スクロールの加減でプレイヤーを失う事がある。セーブ機能が欲しい。

項目別評価	
グラフィック	★★★★★★★★★★
サウンド	★★★★★★★★
操作性	★★★★★★★
持続性	★★★★★★★★
独創性	★★★★★★★
トッツキ度	★★★★★★★★
買得度	★★★★★★★★

●ロックマンワールド

●発売元：カプコン　●ハード：GB（2M）
●発売日：91年7月26日(金)　●価格：3500円(税込)
●ジャンル：アクション
●コンティニュー：パスワード

★販売予想本数40万本

総評：ファミコンの人気シリーズのシステムを忠実に受け継いでいる。操作性、キャラクター等、完成度が高い。

長所：バラエティ豊かな画面構成で飽きにくい。開始ステージを選択できる。

短所：難易度が高いため、ユーザーの技量が問題となる。やや新鮮味に欠ける。

項目別評価	
グラフィック	★★★★★★★★
サウンド	★★★★★★★
操作性	★★★★★★★
持続性	★★★★★★★
独創性	★★★★★
トッツキ度	★★★★★★★★
買得度	★★★★★★★

●ダウンタウンスペシャル くにおくんの時代劇だよ全員集合！

●発売元：テクノスジャパン　●ハード：FC（2M＋64KRAM）
●発売日：91年7月26日(金)　●価格：6500円(税別)
●ジャンル：アクション
●コンティニュー：ダウンタウンシリーズ・スペシャル

★販売予想本数50万本

総評：時代劇に置き換えた、いつものくにおくんだが、グラフィックも美しく、くにおくんファンには満足できる内容になっている。

長所：くにおくんと言う人気キャラクターで固定ファンにアピール度が高い。

短所：メッセージ等にやや不親切な所があり、ゲームの目的が分かりづらい。

項目別評価	
グラフィック	★★★★★★★
サウンド	★★★★★★
操作性	★★★★★★★
持続性	★★★★★★
独創性	★★★★★
トッツキ度	★★★★★
買得度	★★★★★

●ドラゴンボールZ2　激神フリーザ

●発売元：バンダイ　●ハード：FC（4M）
●発売日：91年8月10日(土)　●価格：8200円(税別)
●ジャンル：ロールプレイング
●コンティニュー：ICバックアップ機能

★販売予想本数70万本

総評：原作のファンをとりこみ充分満足させられる内容となっている。またシリーズ前作よりも確実に完成度が増している。

長所：迫力のバトルシーン。原作に近いシナリオで、感情移入が容易である。

短所：戦闘シーンがやや長いため、後半飽きが来る可能性がある。

項目別評価	
グラフィック	★★★★★★★★★
サウンド	★★★★★★
操作性	★★★★★★★★
持続性	★★★★★★★
独創性	★★★★★★★★
トッツキ度	★★★★★★
買得度	★★★★★

●マリオオープンゴルフ

●発売元：任天堂　●ハード：FC（2M＋128KRAM）
●発売日：91年9月13日(金)　●価格：6000円(税込)
●ジャンル：スポーツ
●コンティニュー：バッテリーバックアップ

★販売予想本数50万本

総評：ゴルフゲームとしての完成度が非常に高い。ズーム、カップイン等の色々な演出も効果的で、誰もが楽しめるソフトである。

長所：操作性が良い。コースも多く多彩な機能があり、長く楽しめそうである。

短所：題材がゴルフという事で新鮮味に欠ける。

項目別評価	
グラフィック	★★★★★★★★
サウンド	★★★★★★★
操作性	★★★★★★★★
持続性	★★★★★★★★
独創性	★★★★★★★
トッツキ度	★★★★★★★★
買得度	★★★★★★★★

●ファミコンジャンプ '91

●発売元：バンダイ　●ハード：FC（4M＋128KRAM）
●発売日：91年9月下旬　●価格：8500円(税別)
●ジャンル：ロールプレイング
●コンティニュー：バッテリーバックアップ

★販売予想本数50万本

総評：RPGとしては及第点の内容である。そこに強力なキャラクターが登場するため感動を呼ぶ。わかりやすい内容でとっつきも良い。

長所：7人のキャラクターそれぞれのシナリオでストーリー展開が変わり、個性が生きている。

短所：戦闘シーンがわかりやすい反面、単純である。敵キャラにあまり個性がない。

項目別評価	
グラフィック	★★★★★★★
サウンド	★★★★★★
操作性	★★★★★
技続性	★★★★★★
独創性	★★★★★★
トッツキ度	★★★★★★
買得度	★★★★★

●T.M.N.T.II

●発売元：コナミ　●ハード：GB（2M）
●発売日：91年9月未定　●価格：3800円(税込)
●ジャンル：アクション
●コンティニュー：継続コンティニュー

★販売予想本数30万本

総評：難度の低いアクションゲームでキャラクターが美しくジャンプ等のアクションも魅力的である。前作より完成度はアップしている。

長所：忍者らしい動きが良くできている。キャラクターが大きくて見やすい。

短所：キャラクターの動きにスピード感が不足。武器、必殺技等は前作と同様。

項目別評価	
グラフィック	★★★★★★★★★
サウンド	★★★★★★★
操作性	★★★★★
特続性	★★★★★★★
独創性	★★★★
トッツキ度	★★★★★★★
買得度	★★★★★★

●超魔界村

●発売元：カプコン　●ハード：SF（8M）
●発売日：91年9月未定　●価格：8500円(税別)
●ジャンル：アクション
●コンティニュー：クレジット方式（3回迄）

★販売予想本数70万本

総評：アクションゲームとして高いレベルでまとまっている。舞台設定や登場キャラクターに個性があり、プレイヤーを引きつける魅力に富んでいる。

長所：独自の雰囲気と凝った演出。画期的な二段ジャンプのアクションが新鮮である。

短所：難易度調整があるにしてもハードである。ジャンプの軌跡が調整できない。

項目許評価	
グラフィック	★★★★★★★★★★
サウンド	★★★★★★★★
操作性	★★★★★★
持続性	★★★★★★★
独創性	★★★★★★★★
トッツキ度	★★★★★★★
買得度	★★★★★★★★

FFⅣ発売、人気はいまだ衰えず

●発売当日は大きな混乱もなし。ユーザーも対応パターンを覚えたか？

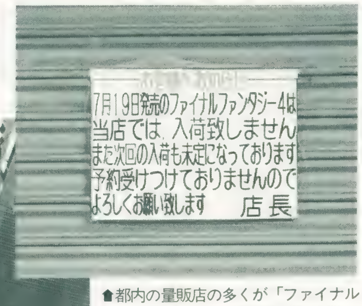
7月19日、ファン待望のスーパーファミコン用ソフト、「ファイナルファンタジーⅣ」が発売された。スーパーファミコンでこれだけの大物ソフトが発売されるのは、本体発売時以来初めてのこと。普及台数、稼動率、人気などつかみきれない部分が多いだけに、初日の動向が注目されていた。

今回は、超人気ソフトでありながら初回入荷分の数が決して多くはないということで、多少の混乱は予想されたのだが、どこを見ても過熱というほどの混乱は見られなかったようだ。

状況的には大きく3つのタイプに分かれる。東京の様子をレポートしておこう。まず、大量入荷のデパートで、これは新宿、渋谷はもちろん、吉祥寺などの周辺部でも予約完売状態。おもちゃ売り場では、終日、在庫を確認に来る客の姿が行き来していたが、基本的に前情報が行き渡っていたようで、デパート前に長い行列を作る姿はあまり見られなかった。

対して、ディスカウントの量販店だが、新宿さくらや、ヨドバシの2店は、入荷見送り、市場が安定するまでは入荷しない方針のようだ。これもシャッターへの張紙が功を奏したようで、行列などの混乱もなく、開店時間の10時を過ぎた頃には、人影もまばら、様子を見にくる客が出入りする程度になっていた。また、郊外でも初日入荷は見送った店が多く、入荷した店も数が少なく予約完売状態だったようだ。





⬆都内の量販店の多くが「ファイナルファンタジーⅣ」の販売をみあわせた。入荷本数も少なく、店頭での混乱を避けるためとのことだった

⬅当日に販売した店も、ほとんどすべてが予約販売。心配された混乱もなく、開店と同時に完売、というパターン

一方、一般のおもちゃ店など小規模なところでは、これも多くが予約完売していたようだが、中古ソフトも扱うようなタイプの店では、あいかわらずの抱合せ販売、プレミアム販売（新宿で11000円という情報あり）なども行われていたようだ。

総じて混乱はなく、熱意のある者は予約、そうでないものは様子見と、静かに発売日を迎えたようである。FF人気は依然衰えてはいないが、ユーザーが賢くなったということだろうか。

FFⅣがアメリカでコミックに

●スーパーNES版発売に先立ち、4回シリーズのコミックブック化

アメリカ発の大ニュース。ウォルト・ディズニー・パブリケーションズが、スクウェアの子会社スクウェア・ソフト社と共同で「ファイナルファンタジー」のコミックブック（全4巻）を制作



⬆日本での発売は未定だが、ぜひ全世界の一部として、日本でも発売してもらいたいものだ

すると発表した。

1991年11月発売で、全4巻とも32ページ、オールカラー。値段は＄1.75の予定だ。勿論、日本で創作されたビデオゲームを題材に、ディズニーがコミック化するのは今回が初めて。

ディズニー社のアンドレア・ビーム氏は「日米両国における、F・Fビデオゲームシリーズの現在の成功により、私達はそのストーリーとキャラクターが、コミックブックを大変素晴らしいものにするチャンスがあると信じています」と意気盛んの様子。ゲームから人気コミックが生まれる日も近い!?

セガ、立体映像TVゲームを発表

●ソフトはアメリカで制作された「タイムトラベラー」。劇場並の音響効果を実現

アミューズメントパークなどで活発に利用され、身近な存在になってきた3D映像が遂にゲームセンターにも登場する。セガが今年3月に行われた米国アミューズメント業界のビジネスショー「ACME '91」で発表した「ホログラム」がそれだ。

これは本誌でも何度か紹介した電通ブロックス社の立体映像装置「デルビジョン」を業務用に応用したもの。TVモニターと特殊光学レンズを使用し、レーザーディスクからの実写映像を空間にリアルに映し出し、立体的に表現するシステムだ。

ソフト第一弾は米国で脚本家や実際の映画俳優を起用して制作された、ファンタジーアドベンチャー「タイムトラベラー」。

この「ホログラム」は欧米では既に販売を開始しており、今秋には日本国内でも発売される見通し。

体感、3Dと発展を続けてきたTVゲーム。これからどこまで現実に近づいていくのだろう？

第9回CSGが5大都市で開催

●8月30日から9月24日まで。大阪、東京はユーザーズデイも設定

ゲームファン大注目のCSG（コンシューマ・ソフト・グループ）新作発表会が8月下旬から9月下旬にかけて催される。

場所は札幌、東京、名古屋、大阪、福岡の5大都市。

各社の年末商戦に向けての新作ソフトが出展される予定だ。



⬅東京・大阪は一般ユーザー招待日が設定されている。ゲームファンなら見逃せないぞ!!（写真は第7回）

尚、東京、大阪は今春同様2日間の開催により、それぞれ1日が一般ユーザーへの開放日にあてられている。予定は下記の通り。

☆大阪会場・新大阪中央ビル。ユーザー開放日・8月31日（予定）

☆東京会場・池袋サンシャインシティ。ユーザー開放日・9月23日（予定）

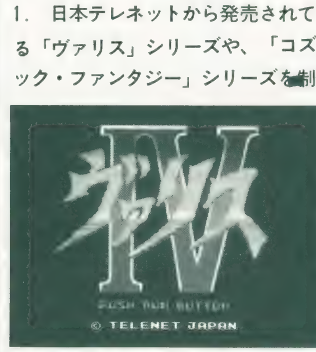
ヴァリスⅣ発売記念プレゼント

●クイズに答えて、オリジナルCDやステッカーをもらっちゃおう！

ラジオCMか、フリーダイヤルを聞いて次のクイズに答えれば、抽選でヴァリスオリジナルグッズがもらえるぞ。

1. 日本テレネットから発売されている「ヴァリス」シリーズや、「コズミック・ファンタジー」シリーズを制作しているブランドは何というでしょう。

2. ラジオCM、またはテレホンサービスで、ビジュアルシーンの1シーンのサウンドを聞くことができます。それを聞いて一言感想を書いて下さい。



A賞は、「ヴァリス」オリジナルのシングルCD。そしてB賞が、オリジナルステッカーだ。〆切は8月15日と、31日の2回。葉書に住所、氏名、電話番号、クイズ1.2.の答えを書いて下記の住所まで送って下さい。

あて先：〒170 豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル レーザーソフト キャンペーン係

フリーダイヤル：0120-030415

突然ですが…

娘を使う気か

姑息な技は許さねえ

ストリートファイターII座談会

力こそ正義だ

究極の格闘ゲームについて緊急座談会を開いてみたぞ!



異常な加熱度!

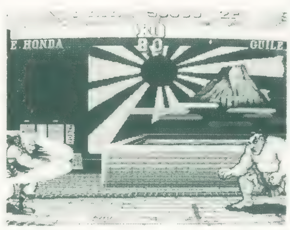
「ストリートファイターII」。カプコンの誇るアーケードの格闘アクションゲームである。本誌の読者なら、このゲームについて知っている人は、少なくないだろう。このゲームは最近のアーケードゲームにおいては、まれに見る加熱ぶりを誇っている。それを証明するものに本誌に付属しているアンケート葉書にかなりの割合で、ストリートファイターIIのことについて触れている読者が存在するということや、本誌のアーケードゲームランキングにおいて、他のゲームを抑えて、4ヵ月トップであることなどがある。しかしそれだけではないはずだ。

そこで新しいものや、最先端の話題に敏感なHIPPON SUPER!編集部としては、これを放っておく手はないと緊急に座談会を開いてしまったのだ!

座談会は、本誌編集部から根本、作山、依田の3人、本誌でライターとして活躍中の手塚氏、読者から大学生の岡本君、女子高生の小林さんの計5人により約2時間に渡り行われた。



←前作の主人公でライバル同士のリュウとケン



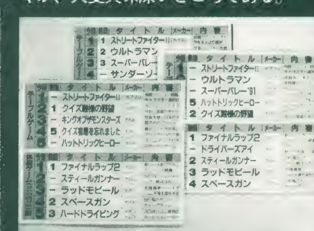
←技、キャラの多さが人々を釘づけにしてしまう

それぞれ使うキャラクターも違えば、遊び方も違う5人が一堂に会して各キャラクターの特徴から、果ては「ストリートファイターII」の移植の噂話まで、一体どんな話が飛び出るか乞うご期待!

また、このコーナーページでは、特別企画としては本誌編集スタッフの依田が夜のゲームセンターに行き、見ず知らずの人に突然対戦を申し込み、インタビューするという、題して「どすこい依田の突撃対戦レポート」や、「ストリートファイターII」の母胎となったカプコンの格闘アーケードゲーム「ストリートファイター」と、「ファイナルファイト」に見る「ストリートファイトの歴史」などもあるので、是非ご覧頂きたい。

異様な人気の高さ

今どんなゲームがアーケードでうけているかを知る為に本誌には、「アーケードゲームランキング」というコーナーがある。そこでこの「ストリートファイターII」は、連続トップを獲得するなど、その人気は破竹の勢いである。最近のアーケードゲームは、パズルゲームや、クイズゲームといった、アミューズメント性も高く、女の子でも気軽に楽しめるものが増える一方、あくまでもマニア向けという超難度のシューティングゲームなどが増えている。「ストリートファイターII」というゲームも決して簡単なゲームとは言えないが、優れた操作性や、個性豊かなキャラクター等から、初心者からゲームにうるさいマニアまでかなり広い層に人気がある。この人気がどこまで続くか、大変興味深いところである。



↑数多いアーケードゲームの中でも、ストリートファイターIIの人気は、ダントツだ

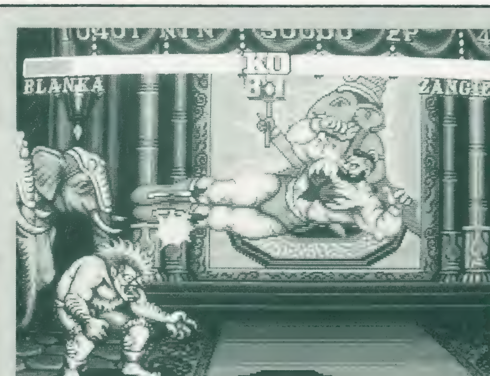
ストリートファイターIIとはこんなゲームだ!!

真のストリートファイターは誰か…永遠のテーマに終止符を打つときがきた。

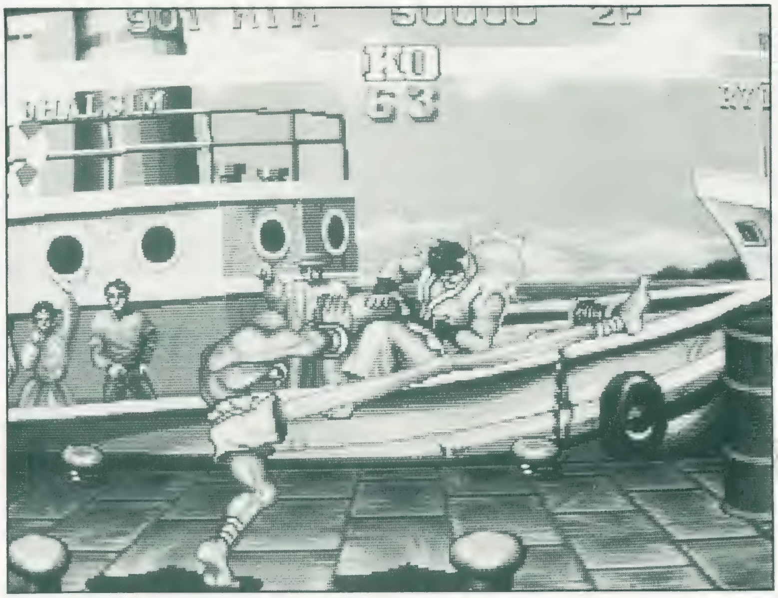
プレイヤーが使えるキャラクターは、前作の主人公のリュウ、ケンの他に、中国娘の春麗、アメリカ軍人のガイル、インドのダルシム、ブラジルのブランカ、ソ連のザンギエフ、日系の関取エドモンドホンダの計8人。その他に、俗に四天王といわれる異常な強さを誇る4人のキャラクター達がいる。四天王には、ボクサーのバイソン、スペインの格闘家バルログ、前作の最後の敵サガット、そして、今回の最後の敵である謎の格闘家ベガがいる。

ゲームは、パンチ、キックを基本とした1対1の格闘アクションゲームで、2本先取した方の勝ちで、自分の選んだキャラクター以外の7人のキャラクタープラス、四天王の計11人を倒せばエンディングだ。前作にあった波動拳のような必殺技も、各キャラクターにそれぞれ複数存在し、それぞれの技は、また繰り出す方法がそれぞれ違う。これらは、主に一方向にレバーを入れていて、逆方向に入れると同時にボタンを押すタイプのものと、ボタンを連打するタイプのものがある。

また1人用のメインゲームとは別に、対戦プレイもできる。対戦プレイでは、それぞれが好みのキャラクター同志で楽しむことができるので、是非友達と、対戦プレイの楽しさを、味わってもらいたい。



↑それぞれのキャラクターの個性を知りうまく使いこなすのだ



癖になる面白さ!

依田　今日は大変お忙しい中、ストリートファイターIIについて、座談会を開いてみようということで、お集まり頂き、ありがとうございます。まず始めにこのゲームの人気についてなんですが、なぜここまで、人気があると思いますか?
手塚　面白いからじゃないの。
依田　そりゃそうですけど。僕が特に思うのが、自分が8人のキャラクターの中から好きな奴を選べて、しかも技の数がすごく多いっていうのも1つの理由だと思うんですけど。
作山　あと対戦も出来るからね、協力プレイじゃなくて、友達どうしで戦えるからね。
根本　あと戦略のかけひきでしょ。
小林　私はどちらかっていうとギャラリーの方なんですけど、やっぱり見ていて楽しいっていうんでしょうかね。なんて言うのかな、人それぞれ違うやりかたがあって次にどんな技をかけるのかな、なんてワクワクするんですよね。
岡本　僕が初めてストIIやって思ったのは、作った連中が必死にテストプレイやったんだなって。だから技の数とかすごく多いし、レバーの入れ方とボタンの組合せで憶えきれないほどの技が出せるっていうのが面白さの秘訣じゃないかと思うんですけど。
手塚　僕が気に入ってるのは、ボスとの戦闘だけって感じがするところかな。例えばスパルタンXって、ボスと戦いたいのに途中がうざったいとかあるでしょ。
依田　あと、最近のアーケードのゲームなんかで、難度がとても高くて「こんなゲーム二度とやるか!」っていうのが結構あるけれど、このゲームってなんか負けても楽しい感じがしますよね。
岡本　ゲームオーバーになったときに、すぐにもう一度やりたいなって思うよね。
手塚　やられたときに、今畜生! 次こそは、って思うでしょ。それだよね、次のコインを入れさせるっていうのは。「何だよこんなのムリじゃん」ってことになったら、そんなのやんないしさ。その辺のバランスがうまいんだよね。
依田　やっぱり最近の他のアーケードゲームに比べると、バランスの良さは、秀逸ですよね。

燃える対戦プレイ

小林　私、対戦で何種類か見たんですけど凄く情けない対戦で、相手の技が分かってるからなんだろうけど、面白くない戦い方が結構あるんですよね。いちばんひどかったのが、ガイルとケンの対戦で、ガイルが一方的に波動拳で負けちゃったんですよ。
依田　それは、下手なんじゃないの?
小林　それから私の友達の女の子と、高校生の男の子が対戦でガイルと春麗を交互に使ってたたんですけど、それだとほとんどしゃがんで中キックをあてててからとにかくどちらかが転んだらすぐに技をかけるっていう。
作山　ああいうのって見てても面白くないよね。戦う前にまず勝とうと思いすぎちゃってるんだよね。戦っているのが楽しいんだし、勝とうと思いすぎちゃってると、つまらないじゃん。
依田　いろんな意味で対戦って奥が深くて面白いですよね。対戦って結構やります?
手塚　いや、まだちょっとしかやってないよ。
根本　1人でやってる奴とか見てると姑息な技しか使ってないでしょ。それが気に入らないんですよ。
手塚　対戦でも姑息な技使うでしょ。
根本　いや、ほとんど使わないようにしてやってるんですよ。
依田　小林さんは?
小林　まだようやく6人目抜けたばっかりなんで、さすがにまだ…
依田　でもコンピュータ相手の戦いとは、全然違うよ。やっぱり対戦やらなきゃ損だよ。
小林　いや、だって私まだスピニングバードキックだって打てないんですよ。
依田　でも必殺技って、キャラによっては、使わなくても勝てるよ。必殺技使うとスキができるし。例えば必殺技とか一切無しで対戦やるとか面白いかもしれないですね。
根本　やったよ。パンチだけとか。たまに間違って波動拳出ちゃったりとか。
依田　分かる分かる。それからただ単に対戦っていっても、それぞれキャラクターによって色々とあって面白いですよね。

それぞれが主人公

作山　そうそう、キャラクターの種類ってもっと増えなかったのかね。なんかさ、慣れてくると物足りなくない?　リュウとケン以外にも、同じような奴がいるとかさ。
根本　ホンダvsポンダとか。
作山　ダルシムvsダレシムとか。
小林　恐い…。
岡本　色が違うんですか?
作山　そうそう。
手塚　バルログが使いたい。
依田　そう。なぜかみんな言うんですよね、「俺、ベガ使いたい」とか。まぁ、最後の4人は、除いて、皆さんは誰を使っていましたっけ?
根本　俺は、ケンかホンダかブランカだね。
作山　俺はずっとガイルだな。一番初めに娘使ったんだけど、あーだめだこんな女って思って、男のキャラ使ってみてやっぱり男は軍人さんだよなって。で、この前根本さんに言われてホンダ使ってみて、ちょっと弟子入りしようかなって。ホッホッとかいうのが、馬鹿らしくていいですよね。
依田　やっぱホンダですよね。
作山　あとゲームの人気だけじゃなくて、春麗の人気っていうのも凄いよね。



↑両者とも死力を尽くして戦った結果、勝負がついた。しかし、勝利に酔っている暇はないのだ

どすこい依田の突撃対戦レポート

えーどうも依田です。今回対戦レポートということで、新宿に行って見ず知らずの人に対戦を申し込んで、インタビューをしてきました。ちなみに僕がつかったのは、ホンダです。



←この中で熾烈な戦いがくりひろげられるのだ

プレイヤー1
使用キャラ：春麗
コメント：技が多彩で、面白い。対戦が面白いです

プレイヤー2
使用キャラ：リュウ
コメント：実際に出来ないような喧嘩が出来て、どんどん違った相手と戦えるのが面白い。

プレイヤー3
使用キャラ：リュウ
コメント：後半に行くと敵が強くて困る。

プレイヤー4
使用キャラ：ブランカ
コメント：プレイしていて結構気になるのがアルゴリズムにムラがあるところ。

プレイヤー5
使用キャラ：ガイル
コメント：みんながやるから、マシンが壊れやすい。

相手をして下さったのは、浪人の方、彼女連れのサラリーマンの方、大学生の方という風に様々で、いかにこのゲームがいろいろな人に楽しまれているかが、良く分かりました。



←対戦相手を待ちながら、練習にはげむ依田氏

ちなみに結果は、4勝1負で、ガイルに1回負けてしまいました。
取材に協力して下さったみなさん、本当にありがとうございました。

手塚一郎



本誌ライター
最近になってリュウとケンを使いはじめたという。彼の在籍しているのがベントスタッフということからか、周囲の影響で勝つことに喜びを感じる。彼は言う「勝負は、勝たなきゃ」。

根本康弘



本誌編集スタッフ。使用キャラクターは、ブランカ、本田、ケン。対戦でしか戦わないという信念をもっている。ゲームは、楽しむものということを重んじる彼は言う、「姑息な技はゆるさねえ」。

作山哲弘

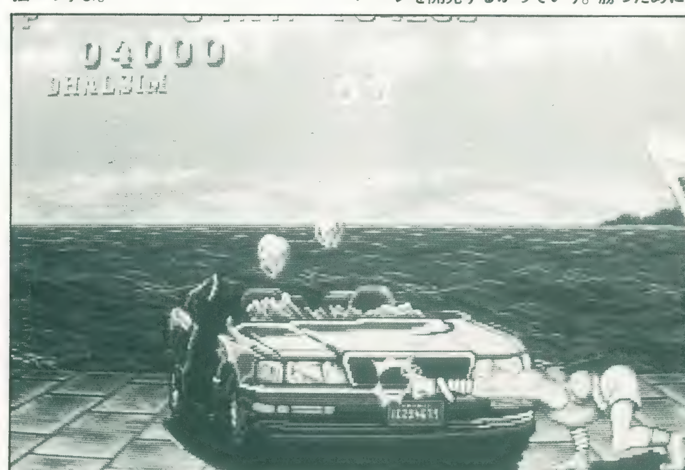


本誌編集スタッフ。使用しているキャラクターは、ガイルと本田。また暇がなく、やり込んでいない。曲がったことが嫌いな彼は、やっぱり"男の中の男"軍人のガイルを好んで使っている。

小林　すいません。
作山　女の子が使ってる分にはいいんだけどさ、男がさ、しかもそれっぽい奴がさ、春麗しか使わないってのがいるんだよな。
依田　汗だくになってハーハー言いながら。
小林　いるんですかそんな人？
作山　いるんだってば。
小林　それは…凄い。
根本　それでさ、コイン入れてキャラクター選ぶじゃん。その時に何の躊躇もなく娘選ぶ奴がいてさ、そうすると俺が後ろで「あー娘だー」って叫んで逃げる。
作山　それでみんなで、「娘使ってるよー」ってさらしものにしてやろうとかね。
依田　岡本くん、なんでガイル使ってるの、やっぱり強いから？
岡本　強いから。
根本　ガイルとダルシムは、対戦では強いから禁止キャラだよ。
岡本　でもリュウに勝てないんですよ。
作山　ガイルで？
岡本　ええ。リュウのくせに異様に強い奴がいるんですよ。
依田　そのリュウを僕はホンダで負かしましたけど。でも僕は、岡本のガイルに勝てない。食物連鎖っていうんですか。
根本　それを言うなら、三すくみだよ。ガイルってさ空中戦に強いんだよね。
作山　そう、掴むのね。
根本　そう。それで、ジャンプしてパンチとかキックしてると投げ技かかるもんね。
作山　俺、ガイルだけど、根本さんとやって勝ったことないよ。
依田　俺あんまり負けたことないけど。
根本　依田君…外に出るか…。
依田　だいたいみんなって、使うキャラって複数だよね。岡本くんってガイル以外に使ってなかったけ？
岡本　うん。とりあえずガイルで百発百中で終わらせようと思って。
依田　手塚さんは、誰使ってるんですか？
手塚　今ね、リュウ、ケン始めたところ。
依田　リュウとかって使えます？
手塚　一番難しいね。
根本　でもその2人が、一番深いでしょ。
手塚　うーん。手足が短い。
依田　小林さんって、リュウと春麗使ってるんだったけ？
小林　いえリュウは見てるだけで、春麗は可愛くってつい使ったらハマってしまって。
依田　それまでゲームセンターとか行ってたの？
小林　えーと、たまにコラムスやる程度でしたけど。
作山　コラムスギャルか。いるよなー。
依田　クイズギャルとかね。
根本　そいえば最近って結構リュウとケン使ってる人多いですよね。
依田　あと、ダルシムとザンギエフも多いですよ。初めは、誰も使わなかったのに。
手塚　遅いからね、動きが。
根本　ダルシムで終わらすのって実は早いんですよね。
依田　そうなんですよね。伸びるパーンチと伸びるキックとかが強いですよね。

勝負か楽しさか

依田　次はテクニックについてなんですけど。どうです作山さん？
作山　あー俺駄目。もうすぐジャンプで後ろに下がって、敵が来たらサマーソルトでハイおしまいって。
依田　ガイルって結構嫌ですよね。戦ってるとすぐしゃがみ込んでサマーソルトキックの態勢に入って、もう近づけない。でも、悔しいから側に近寄ると、あー剃られたみたいな。
手塚　ダルシムとか、ガイルが強いね。
根本　やっぱりその2人は、対戦禁止キャラだよね。それ以外は、大体バランスとれてるけれどね。
手塚　ザンギエフが弱いでしょ。
作山　そんなことないっすよ、ザンギエフ強いっすよ。
根本　ブランカも、結構強いよ。
手塚　いや、ダルシムの方が強いですよ。
依田　プレイしてる人とか見ると、パターンにハメて姑息な技使ってるのが多いでしょ。
根本　それを対戦でやったら駄目でしょ。
手塚　対戦でやるから面白いんでしょ。
依田　よくいるでしょ、ガイルとかで、しゃがんでずっと待ってて、ちょっとダメージ与えてタイムオーバーで勝つとか。
手塚　それが戦略でしょ。
根本　勝つだけが勝負じゃないでしょ。
手塚　勝つだけですよ。どっちが強いかですよ。
根本　友達とやるんだったら、負けても気持ちいいぐらいじゃないと。わざと派手に動き回ったりして。
手塚　勝たなきゃ。勝たなければ。
根本　愛敬で、昇龍拳撃ちながら近づいていくとか。
手塚　対戦は姑息な技の出し合いでしょう。うちの方でやると凄いですよ。いかに相手をハメるかという。
依田　最近ベントスタッフなんかでも対戦するのが多いんですか？
手塚　そうだね。でもみんなが一度に集まるのって少ないから、コンピュータ相手に特訓したりね。あとね、いかに卑怯なパターンを開発するかっていう。勝つためにね。



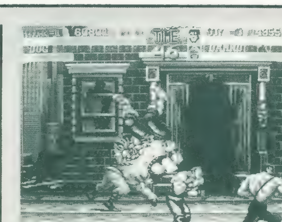
ストリートファイトの歴史

「ストリートファイターII」を語る上で忘れてはならないのが、前作である「ストリートファイター」と、「ファイナルファイト」である。
「ストリートファイター」は、ゲーム自体は「ストリートファイターII」と似てはいるがかなりの相違点がある。まず使用出来るキャラクターが、ケンとリュウの2人だけであるという点。それからこのゲームの特に変わっている点がボタンを押す強さによって強弱が変わるというタイプのマシンがあったというところ。
次に「ファイナルファイト」。このゲームは、また記憶に新しいという人も多いはず。ゲームは、「ストリートファイター」とは違い、「ダブルドラゴン」型の横スクロールアクション。キャラクターは、忍者殺法のガイ、パンチングを得意とするコーディー、元ストリートファイターの市長で、プロレス技を使うハガーの3人。2人同時プレイが可能なゲームである。投げ技なども、このゲームから出来るようになった。



←PCエンジン版は「ファイティングストリート」に改題

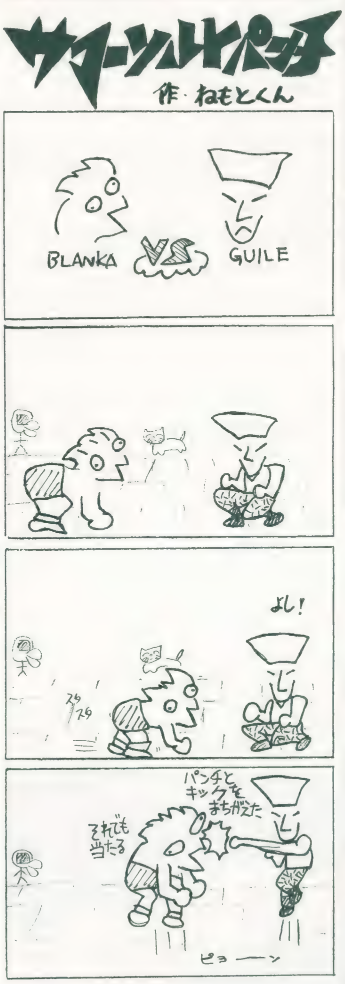
「ストリートファイター」
プレイヤーは、リュウとケンの2人のうちから1人選び戦う。このゲームが出た当時波動拳、昇龍拳、竜巻旋風脚といった技は、とてもインパクトがあった。また、IIと違い必殺技が出にくく、強力だった。

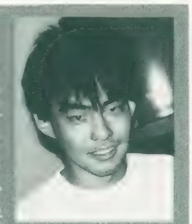


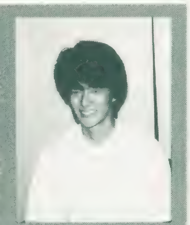
←ストリートファイターとは違った面白さのファイナルファイト

「ファイナルファイト」
「ストリートファイター」と違ってこちらは横スクロールアクション。またこのゲームから、連続技や、投げ技といったものが導入された。「ストリートファイターII」では、さらに発展、改良された。

ジャブ昇龍拳とか、ヨガファイヤー投げなんていうのもあるよ。
依田　どうです今の？
作山　あー凄いね。でもそこまで調べらんないよ。
根本　やっぱり対戦のときにはさ、リュウ対ケンっていうのが、技数にしろテクニックにしろ、お互いの立場が対等だから、一番面白い気がしますよね。




依田智雄
本誌編集スタッフ。使用キャラクターは、ホンダと春麗。ストリートファイターIIが、アーケードで初めて終わったゲーム。最近は、忙しくて、ゲームセンターに行く暇がなくて寂しがっている。

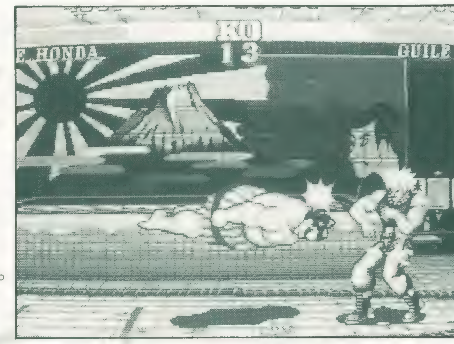

岡本倫人
本誌スタッフ依田氏の友人。使用キャラクターはガイル。とにかくガイルを極めようと、あまり他のキャラクターは使っていない。対戦ではリュウが苦手らしいという。しかし彼のガイルに依田氏は勝てない。


小林恵
本誌の読者葉書の中から、突然選ばれた幸せ（不幸？）な女子高校生。アクションゲームは初めてだという彼女。使用キャラクターは春麗。他人がリュウでプレイするのを見るのが楽しいそうだ。

依田　そうですね。やっぱりライバル同志っていうか、対戦プレイしていると、「オレのリュウの方が、お前のケンよりも強い」とか言う人いますもんね。
手塚　結局、強い者の勝ちですよ。力こそが正義ですよ。
依田　じゃあ手塚さんについては、とりあえず勝つためのテクニックを磨いていると。
手塚　いや、僕はまだまだだけど周りにいる連中が凄いから。

ストIIの及ぼす影響

依田　このゲームの人気については、もう先ほどからずっと述べてきましたが、このゲームの影響とか、あと人気アーケードゲームに付きものの、移植についてはどんなもんでしょうか。
作山　あ、そうだPCエンジンのファイティングストリートが売れてるっていうのが驚きだよね。
依田　そうらしいですね。前はあんまり気にならなかったけれど、最近わりと高値がついてますもんね。
作山　それってすごい便乗だよね。
依田　でもストIIやってからやると、結構がっかりするんですよね。システムの違いっていうのもあるんですけどね。
作山　俺、結構燃えたぞ。アップライトの。
依田　僕は、あまりやったことがなかったですけどね。でもストIIには、まんまとハマりましたよ。
作山　続編出せばいいっていうのは、ちょっと甘えてるよ。
依田　もっと許せないのが、便乗してつまらないものを作る他のメーカーですよ。ドラクエのときに同じタイプのゲームがたくさん出たでしょ。
作山　だからそれと同じように、こういった形のアクションゲームが1つのジャンルを確立してきたっていうのかな。そこまでまだいってないけどね。



根本　それはともかく、スーパーファミコンじゃ無理って言ってたよね。容量の点で。
手塚　MEGA-CDで出るって噂があるんでしょ。？
依田　容量は足りるんですか？
手塚　RAMの問題だよね。例えば8メガっていっても8メガビット…つまり1メガバイトでしょ、PC98のフロッピー1枚分でしょ。その程度でしかないですよ。確かMEGA-CDって6メガだし。
作山　あとさぁ、6つボタンっていうのが問題だよ。
依田　そう。それが前のファイティングストリートの欠点でもあるんですよね。昇龍拳なんか出やしない。
岡本　押してる時間で大中小とかになるとかなり面倒になりますよね。
作山　技数減るかもしれないよね。
依田　ストIIの技数ってすさまじいですものね。憶えきれないほどある。自分がやったつもりなのに、変な技がでたり。
手塚　あ、そういえば必殺技を出そうとしなくても出ちゃうときってあるでしょ。
根本　そうそう、連射してるだけで頭突きが出たりね。
手塚　あれって512分の1の確率で出るんだって。
依田　本当ですか？
手塚　だから春麗でやってるときに、キックするときに百烈キックが出たりするんだって。
依田　やっぱり完全移植は難しいでしょう。
岡本　カプコンとかゲームボーイで「リュウ君の大冒険」とか作ったりして。
作山　「アイラブ・ブランカ」とか？
依田　冗談はさて置き、いろんな意味でどうなるか楽しみですよね。
　えーそれでは、話も尽きてきたことですし、これでお開きにしたいと思います。本当にお忙しい中ありがとうございました。
一同　ありがとうございました。

ジャンボ尾崎のホールインワン・コンテスト当選者発表〈6月分〉

★おもちゃ券（50名）

北海道	佐川さゆり
宮城県	小山泰
福島県	伊東博道
福島県	本田義彦
茨城県	小林弘幸
埼玉県	鈴木賢治
埼玉県	守屋信秀
埼玉県	永井善敬
千葉県	森川豊
千葉県	笠木真一
千葉県	原直裕
千葉県	小川順子
東京都	橋本真悟
東京都	望月純一
東京都	竹山順一
東京都	小彈正公彰
東京都	島稔
東京都	杉本貴子
神奈川県	藤巻好国
神奈川県	杉崎俊之
神奈川県	佐藤央貴
神奈川県	松永隆生
神奈川県	立石健太郎
神奈川県	吉永裕也
神奈川県	福島和明
愛知県	林朗
愛知県	梅村誠
愛知県	岡田浩
愛知県	清水政弘
愛知県	山田雅之
愛知県	後藤修一
三重県	梅田道生
京都府	平川容豊
京都府	西村将希
京都府	奥田好信
大阪府	村松佑介
大阪府	三ッ矢卓造
静岡県	河合芳之
大阪府	佐藤麗香
兵庫県	小田垣昌英
奈良県	井上直樹
奈良県	木村栄二
和歌山県	木原好彦
和歌山県	尾崎政之
岡山県	西崎靖洋
岡山県	藤井章
岡山県	西原淳史
岡山県	村川大介
徳島県	水上明彦
宮崎県	山本誠
沖縄県	比嘉甲信

★テレホンカード（400名）
他　399名

※順不同、敬称略。テレホンカードの399名様にはプレゼントの発送をもって発表にかえさせて頂きます。



SUPER Famicom
縦スクロールシューティングゲーム
SHOOTING GAME
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
雷電伝説
RAIDEN DENSETSU
人気抜群のアーケードゲームが、装いも新たに
スーパーファミコンで、遂に登場!!
超高性能戦闘機"雷電"スタンバイ!
敵の要塞を撃破せよ!
激戦につぐ激戦!
クライマックスの連続!
執拗な敵の攻撃に君はどこまで堪えられるか?!
2人同時プレイ可能!
Toei Animation Co., Ltd. 東映動画より1991年10月発売予定 SHVC-RD 希望小売価格(税込み) 8,700円
東映動画株式会社・映像事業部 〒160 東京都新宿区新宿5-17-11白鳳ビル TEL.03(3200)8567代 © 東映動画/有限会社 セイブ開発 スーパーファミコンは任天堂の商標です。

（東京都内の）
電気屋さんの
（スーパーファミコン内蔵テレビ）
SF1には
（ファイナルファンタジーⅣ）
FFⅣの謎がかくされている！



■写真は14型です。

スーパーファミコン内蔵テレビ
SF1

テレビ&スーパーファミコンの1台2役

カラーテレビとスーパーファミコンを大胆にも合体。「遊びたい」と思ったら、ゲームカセットを差し込むだけ。手軽にゲームが楽しめます。

- ●16ビットのリアルな高密度映像を再現。〈Sダイレクト接続〉
- ●長時間でも、目にやさしい見やすい画面。〈ゲームポジション〉
- ●手元のリモコンからでもリセットOK。〈ゲームリセット機能〉
- ●機能拡張に備えて将来性も自慢したい。〈28ピン拡張端子つき〉
- ●21型は水平解像度500本。〈ビデオ入力時〉●ビデオ入力端子

■スーパーファミコン内蔵テレビのゲームカセットは、任天堂㈱より発売されているスーパーファミコン用カセットが原則として使用可能です。■従来のファミコンのカセットやディスクをスーパーファミコンで使うことはできません。また、スーパーファミコンのカセットをファミコンで使用することもできません。
■スーパーファミコン・ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂㈱の商標です。■画面はハメコミ合成です。©1991 Nintendo

21型 | 21G-SF1（グレー）標準価格**133,000**円（税別）
〈アンテナ及び工事費は別〉

14型 | 14G-SF1（グレー）標準価格**100,000**円（税別）
〈アンテナ及び工事費は別〉

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

ーパーファミコン内蔵テレビ

SHARP

SF1キャンペーン

サウンドCD&FFⅣブックが合計1,000名様に当たる!!

■期間/平成3年7月25日㊍→8月15日㊍まで

クイズに答えて今すぐハガキで送ろう!!

東京都内のみ実施!!
ポスターを貼っているお店が目印だヨ!!

詳しくは、店頭のチラシをご覧ください。



いつでるかいつでるかとファミコンゲーマーに気をもませていた
人気シリーズ「ファイナル・ファンタジーⅣ」がついにこの夏、
スーパーファミコン用ソフトとして新登場。
シャープのスーパーファミコン内蔵テレビにうつる
「ファイナル・ファンタジーⅣ」のクイズに答えてキミも
「オリジナルサウンドヴァージョンCD」か「FFⅣブック(設定資料編)」をもらおう。
この夏休みは、勇者となって天翔ける舟で、大空へ飛び立つ――

A賞 200名様

ファイナル・ファンタジーⅣ
オリジナルサウンドバージョンCD



B賞 800名様



ファイナル・ファンタジーⅣ
設定資料編

ファイナルファンタジーⅣ
FINAL FANTASY IV

QUIZ

ゲームのオープニングシーンで、主人公セシルを隊長とする飛空艇団「赤い翼」が登場します。最初に兵士がセシル隊長に向って話す言葉はなんでしょう。
○○○をうめて下さい。

「○○○○○○○○!まもなく○○○○○○○○○!」

応募要項

■応募方法/東京都内の「SF1キャンペーン」のポスターのあるお店でスーパーファミコン内蔵テレビでデモ中のF・FⅣの画面を見てクイズに答え、店頭の応募ハガキまたは官製ハガキにクイズの答、住所・氏名・年齢・学年(職業)をご記入のうえ、郵送してください。〈ご注意:官製ハガキの場合は、ご利用店名を必ずお書きください。店名のないものは無効となります。〉

■応募先/〒104-91 京橋郵便局留め シャープ「SF1キャンペーン」係 行

■メ切/平成3年8月15日〈木〉(当日消印有効)

■抽選・発表/正確者の中から抽選で合計1,000名様(A賞200名様、B賞800名様)に、賞品を差し上げます。発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

お問い合せは…☎(03)3266-8223 シャープエレクトロニクス販売㈱ 首都圏統轄営業部 テレビ担当

今号の注目ゲーム紹介

PICK UP!

THE SELECTED GAMES

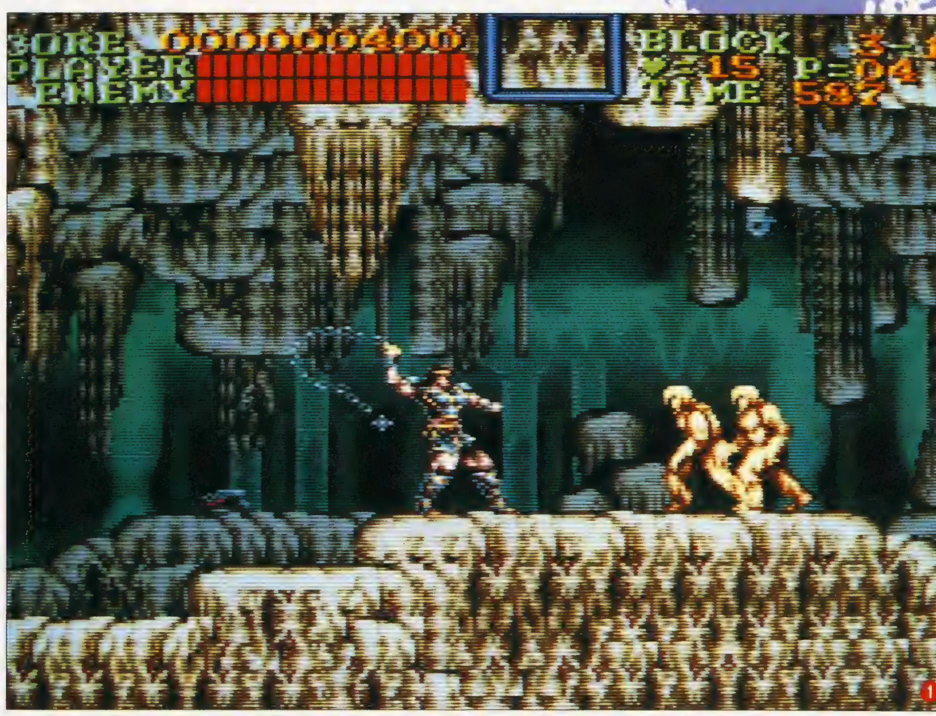


悪魔城ドラキュラ

●SFC●コナミ●10月25日発売●￥8800(税込み)

イースターの夜に現れる魔王
トランシルバニアの悪夢の夜

横スクロールアクションの名作「悪魔城ドラキュラ」が帰ってきた。鞭という特異な武器や、映画の中から出てきたようなおぞましい魔物達。練り込まれたステージ構成や城の主であるドラキュラなど、当時の僕達には充分すぎるほどの刺激をあたえてくれたゲームだった。そのドラキュラが、今新たに復活しようとしているのだ。このスーパーファミコン版は、いわばリメイク版だが、前作とは全く違った構成になっている。何がおこるかもわからない。答えは、目の前にある闇の扉のむこうにあるのだ。









↑重厚なグラフィックに、クォリティの高いサウンド。戦慄の夜がはじまる
↖その独特な世界は、スーパーファミコンでより広がり、真実性をおびた
←㊧流れの内側を歩く。このような演出は、スーパーファミコンならでは
←㊨武器としての鞭が道具としても使えるようになり、行動範囲が大きくなった



WHIP

鞭

主人公シモンベルモントの武器は、鞭だ。この鞭は、振ったあとボタンを押し続けることによって紐状になり、✚キーを押した方向に振り回すことができる。また、鞭をある一定の場所に振りつけることによって、綱渡りという移動法も可能になった。この多用途的な道具で、シモンは悪魔の城を進みゆく。



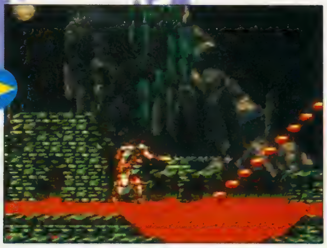
↑←通常の武器として使用するが、道具として使用もできる万能鞭。しなり具合いも本物





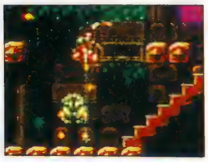
↑このアイテムを取ることで鞭は２段階に強力になる。鎖の鞭になると攻撃力は２倍だ

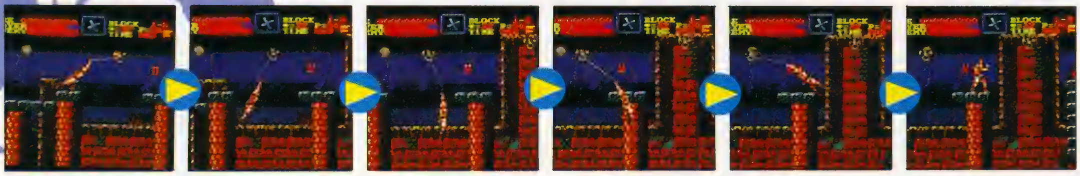
↓もう1つ取れば、鎖の鞭が1.5倍長くなる。遠くから攻撃が可能



↓攻撃したあとに、ボタンを押し続けていると鞭を自由にふり回わすことができるのだ





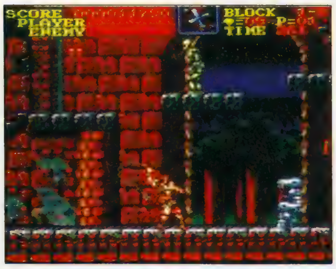


←このようにして、足場から足場へと渡ることもできる。渡っている途中にも、オプション武器は使うことが可能なのだ

MONSTER

怪物

スーパーファミコン版の怪物達は、ファミコン版の怪物達も姿を見せるが、新しく登場した敵も少なくはない。それも、ただ攻撃してくるだけの敵ではなく、足をつかんで動けなくしたり、ハートをしぼり取ったりと様々な方法でシモンを苦しめるのだ。はたしてシモンには勝機があるのか…。



↓シリーズを通して登場する半魚人も、今回は本気だ



↑テッポウウオのように水を出す半魚人。近くにいるとやられてしまうが、もっとじっくりと観察もしてみたくなる行動だ



↑骸骨騎士は、もとは城の衛兵であったが、今では見境いなく侵入者を剣の餌食にする



→これが新しい敵である。シモンより大きいであろうか。しかし、鎖鞭の敵ではなく、２撃で死ぬ

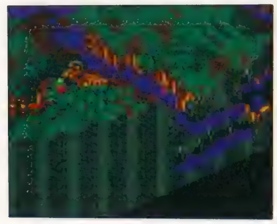
PICK UP!
THE SELECTED GAMES

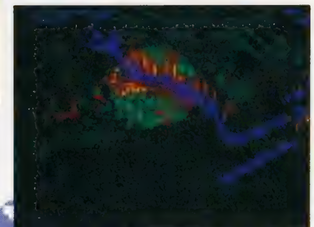
STAGE

舞台

ゲームの舞台となるのは、トランシルバニアのある古城。ドラキュラはここにたてこもり、怪物や悪魔達を繰って人々を脅かしている。ステージは、城門に始まり、魔物の森、地下水脈、絡繰館（からくり）、悪魔城内部へと続いてゆく。今回は、絡繰館までの道のりを紹介するが、まだ序盤の域である。なぜなら、ドラキュラは城の内部にいるのだから…。







←ドラキュラ城の全体図が、だんだんズームしていき、そのエリアルートをスポットライトで照らす。一体何が待ちうけるのか

STAGE 1

悪魔城の城門は、シモンを腹の中に飲み込むように閉じてゆく。もう戻ることはできないのだ。門を抜けると、番兵の部屋から馬小屋へと道は続いている。馬場には、死してもなおやすらぎを求める骨馬達が月光の下で戯れる…。

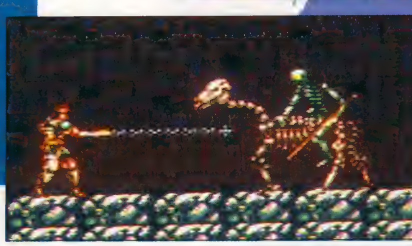




↑←番兵は、骨柱や骸骨などのまだ相手にもならない魔物どもだ。馬小屋の外に注目

BOSS 1

愛馬と共にこの世を去った騎士が、魔力によって甦った。愛馬が倒されると、身軽に動きまわって下突きをしてくる。





↑歩行時の速さはそれほどでもない。よく見て攻撃だ

STAGE 2

中庭へ行く道の前には、森がある。この森が、亡者達を何千人と埋め立てた上にできたものとは誰も知らない。しかも、庭へと続くと思われた道もやがて沼地の歩きづらい足場へと変わり、その先には怒濤のごとく流れる川が地下へと続いていた…。

→↓森の土は亡者の肉。沼の水は死者の血。おどろおどろしい背景のステージだ。





BOSS 2

沼地の主がこのメデューサ。蛇を自在に操って間接攻撃をしてくる。これが唯一彼女の女性的な所であろうか。蛇の女王は、その威厳を体で示しているのだ。



STAGE 3

地下へと続いた川は、やがて鍾乳洞へと流れ落ちる。天井からは、絶えず水滴が落ち、まるで別世界の空間だ。そこを通り抜けると、見えてきたのは、水没してしまった地底都市だった。そこには、先の住民はおらず今いるのは魔におかされた半魚人達。

→↘地底都市の入口は、遺跡を流れる滝にそって、上へとあがってゆく



BOSS 3

双頭の竜は元来地底都市の守護神だったが、水没した時に都市と共に姿を消した。そして邪竜となって復活してしまった。





←3方向弾を吐くのとブレスを吐く竜に分かれているので、注意して見極めるのだ





←遺跡の住人は、半魚人だった。足場が不安定なので、やられないように

↓今回はステージ4までを紹介。それでもまだまだドラキュラ城へは着かないのだ。何という前庭の広さだろう





↑なんとここは部屋ごと回転をしてしまう。90°ずつ3回部屋がひっくりかえる。鞭でつかまっていること

STAGE 4

客人をもてなす余興の1つとして作られたこの絡繰館も、今ではいたる所に殺人用の仕掛けが作られている。また、通常では考えられない数々の部屋が続いており、前後左右の感覚が狂わされ、1歩でもまちがえればそこは死の堂々巡りになる…。



←むやみにジャンプをするとこの回転床に落ちてしまうのだ



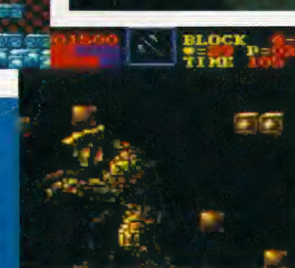
回転する通路

→この部屋の壁は、ロール状に回転しているのだ。しかもその壁からは、敵の骸骨が飛び出してくる。



BOSS 4

館内を守る頭骸骨と出口を塞ぐ巨人は共に絡繰の1つであったが、やがて意思を持つようになり、殺人機械に変貌した…。



PICK UP!
THE SELECTED GAMES



絵描衛門 デザエモン

●FC●アテナ●9月13日発売●¥9800(税抜き)

作る楽しみと遊ぶ楽しみの2つを堪能できるツール&ゲームソフト

この絵描衛門は、シューティングを作るゲームソフトなのだ。パソコンなどで出ているツールソフトを考えてもらうといい。このソフトでできることは、絵を描くこと、音楽を作ることの2つに大きくわかれるが、作り方しだいでは発売されているシューティングよりも面白いものができるのが魅力の1つだ。このソフトで、君だけのオリジナルゲームを作れてしまうなんて、すごい!



↑絵描衛門のイメージキャラクター。彼が、パッケージにも登場するそうだ





↑まずサンプルゲームで遊ぶことが、エディットの第1歩だ。全3面入っているので充分参考にしたいところ。遊んだあとは、自分なりにアレンジをしてみるといい

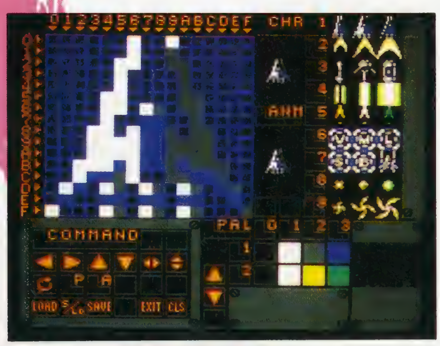


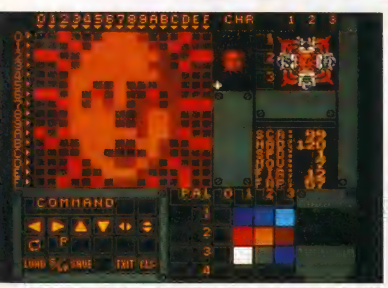
POWER UP

パワーアップはもう指定されているが、そのグラフィックを作るのは君だ。3種類、3段階に分かれたパワーアップを、どういうものにするのか。これしだいで、武器のハデさも違ってくるはず。なるべく大き目に作るといいね。

DOT MATRIX

絵





↑ブロックごとにエディットしていくのだ。まとまりに注意をして作るんだ



↑←自機は16×16ドット、中ボスはそれの4×4分で、大ボスは6×6ブロックなのだ。カッコイイのを作ろう

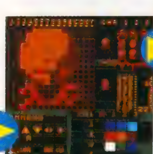
グラフィックは、自機からゲームの背景まで全て自分でデザインできるんだ。もちろん、自分の好きなゲームをコピーしても、オリジナルを作ってもいいんだ。ここが君の腕の見せ所だぞ。

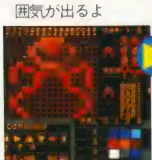


→↓ミュージックエディターは本格的。編集部でも人気がある



→ザコキャラは1面で4種類作れるぞ。これも統一すると雰囲気が出るよ







MUSIC

音楽

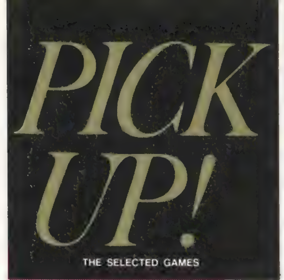
ゲーム中流れるミュージックも、もちろん作れる。12小節分というのは、以外にも長い。しかし、テンポなどのパラメーターもあるので、作り方しだいではハイテンポな曲もOKだ。ゲームよりも、こっちの方が面白いかも!?





→一通り作ったらテストプレイをして、少しずつおかしいところをなおしていく。地道そうだけどこれをやらなきゃいいゲームはできんよ!

LET'S PLAY!!

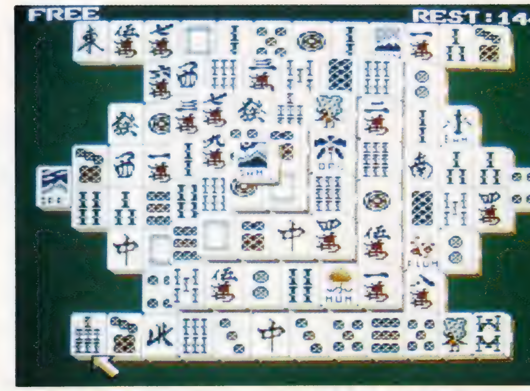


PICK UP!
THE SELECTED GAMES



ドラゴンズアイプラス上海III

●MD●ホームデータ●９月発売予定●￥5800（税抜き）

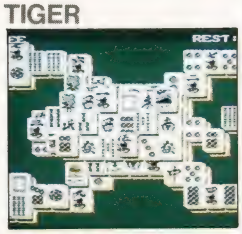


SHANG HAI

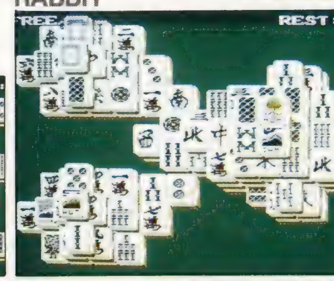
外国から見た上海はこんなにも面白くなるから不思議

上海IIIは、もともと海外パソコンで出ていたゲームで、これはその移植ということになる。そのメインタイトルにもなっている「ドラゴンズアイ」は、２人対戦が可能なパズルゲームだ。ルールは上海と同じだが、それだけに勝負熱は強い。つまりは、上海とはどんな遊び方でもできてしまう人類史上まれに見る牌ゲームなのであろう。まだまだ可能性を秘めているのは確実なのだ。

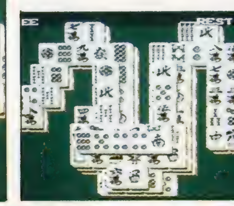
TIGER



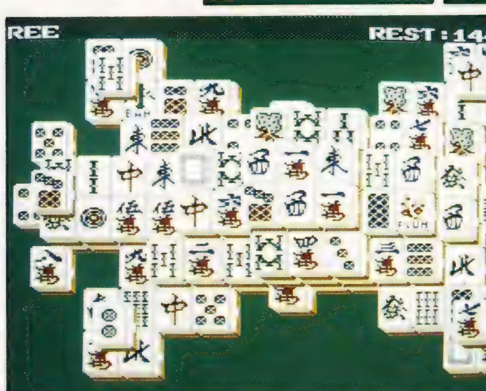
RABBIT



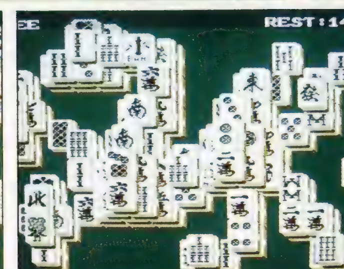
SNAKE



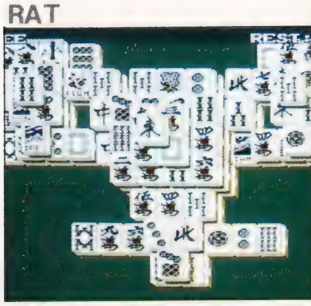
OX



DRAGON

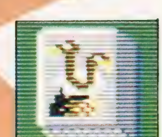


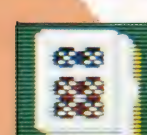
RAT



PAI

牌



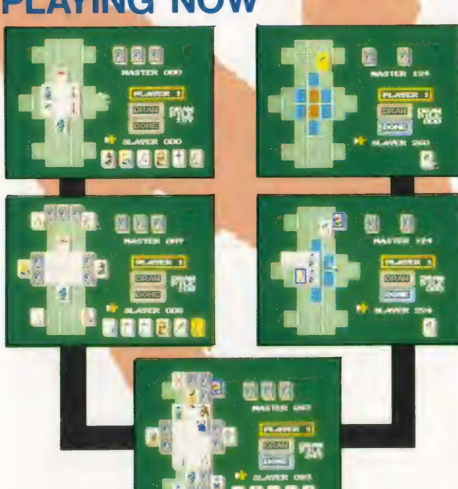


←牌にはファンタジーと麻雀の２つがある。好きな時に自由に選べるよ



↑勝つとこのようなグラフィックが出ます。もちろん負けると食べられちゃうグラフィックになる

PLAYING NOW



←スタートから勝負ありまでを流して見てみようね。上がドラゴンマスターで、下がスレイヤーなのだ。最初はマスターの方が優勢だったけど、最後にはスレイヤーが勝ってしまった。あらら〜



DRAGONS EYE

「ドラゴンズアイ」とは、プレイヤーがドラゴンマスターとドラゴンスレイヤーの２手に分かれて対戦するパズルゲームだ。マスターは、盤の中心にあるドラゴンハートを完成させ、スレイヤーは盤にある全ての牌を取り上げれば勝ちとなる。相手の先の先を読まないと、勝つことはできない。

研究

ソニック・ザ・ヘッジホッグの魅力をさぐる

みなさん、こんにちは。
先日、ついにセガの秘蔵っ子とも呼べる作品が、発売された。その名も「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」。サイドビューのスピード感溢れるキャラクター・アクションゲームだ。
ここでは、「ソニック」の持つ、面白さの魅力とは何なのかを、じっくりと考えてみたい。

文・佐久間亮介

セガのアクションゲームへの答えがここにある

セガのアクションゲームの歴史

みなさんは、セガが今までに手掛けてきたアクションゲームをいくつぐらいご存じだろうか。古くは『テディボーイブルース』から、マークやメガドライブ初期の頃のセガのマスコットとして人気を集めた『アレックスキッド』シリーズ、さらに最近では世界のアイドル・ミッキーマウスを主人公として、ユーザーから高い評価を受けた『アイラブミッキーマウス』など、ざっと見ただけでも数え切れないくらいのタイトルが浮かんでくるね。

『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』は、そんな中でも、『アレックスキッド』や『ミッキーマウス』の流れを、非常に強く受けているアクション・ゲームだと言えるだろう。キャラクターの動き、ユーザーを楽しませるための仕掛など、共通する部分が多々見られるところからも、前述した2作品の姿を思いおこさせてくれる。横スクロール・アドベンチャー・アクションとでも表現するのがもっとも適切であろうこのジャンルでは、どうしても任天堂の『スーパーマリオ』シリーズと比較されてしまう傾向があった。その傾向を打破するためのセガの挑戦が『ソニック～』なのだ。



↑アレックやミッキーマウスからバトンを受け取り、ついにソニックが登場だ！

独特のスピード感の生み出すテンポの良さ

『ソニック～』の魅力の一つに、他のゲームには真似できない、爽快なスピード感があげられるだろう。

こういったキャラクター・アクションゲームでは、どうしても上下左右の状況をしっかりと把握して常に行動していくのが、原則となっていた。たとえば前にジャンプするにしても、ちゃんと着地する場所に足場が存在するか、敵がいないかどうかなどを判断してからでなければ、すぐに自機を失ってしまいかねないのだ。そのため、ゲーム自体のスピードは、プレイヤーが十分に状況を把握できるように、ゆったりとしたものに設定されるのが常であった。

しかし『ソニック～』では、あえてこの定石ともいえるスピードに準じず、非常に高速なものとしている。目まぐるしく変化する画面は、既存のもの以上の目新しさとインパクトを感じさせてくれるのだ。確実に見る者の目を奪うことに成功している。

自機のスピードは、プレイヤーのコントロールによって、変化させることができる。通常のアクションゲーム程度のスピードから、超高速まで思いのままというわけなんだ。もちろん、超高速はただの飾りではない。高速移動しなければ通過できない場所なんてところも存在するのだから。画面に設置されたトラップと、ゲームのシステムを密接に結びつけることによって、作品の特徴を十分に引き出すことができるのだ。この作品の特徴をはっきりと表面に出すには、効果的な方法だろう。

これによって、ゲーム自体の生み出すテンポの良さは独特のものとなっている。腕前が上達すればするほど、一つの面を高速に駆け抜けれるのだから、展開の遅さにいらいらすることはないし、どれだけ速く面をクリアできるかという、プレイヤーのゲーム魂に火をつけてくれさえするのだ。

しかも画面上には、面をクリアするまでの時間が表示されているから、友だちとタイムを競うなど、変わった楽しみかたもできる。システムだけでも遊べてしまうね。



←ソニックは転がることによって、高速移動ができるんだ



↑坂を駆け下ることによって、スピードをつけることもできるんだ

「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」は、こんなゲームだ！

●ソニック・ザ・ヘッジホッグ／セガ／7月26日発売／¥6000(税抜き)

『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』は、7月26日にセガ社から発売されたメガドライブ用のアクションゲームだ。プレイヤーは、主人公ソニックを操り、行く手に阻む難関を突破していきながら、ロボットにされてしまった仲間を助け出さなくてはならない。ステージ数は全6面18エリア＋アルファ。1面は3つのエリアで構成されており、1つのエリアは、プレイフィールド右はじにあるゴールをくぐればクリアとなる。各面の3エリア目には、ボスキャラクターが用意されているから、手ごたえがあるぞ。各エリアでリングを50個以上持ってゴールをくぐると、ボーナスステージに行ける。ここでさらに50個以上のリングを集めると、ゲームオーバー後にコンティニューが可能となるんだ。リングの重要性はそれだけではない。リングを1つでも持っていれば、敵に当たっても死んでしまうようなことはないんだ。それまで持っていたリングは、すべてばらまいてしまうけどね。



→これがゲーム画面だ。ゴールを目指して突っ走れ！



←各面の3エリア目には、ボスキャラとの対決がある。こいつを倒せばクリアだ



→この巨大なリングをくぐればボーナスステージへと行ける

「ソニック～」はセガの看板となれるか？

セガの『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』に対する意気込みは、今までに類を見ないほどのものだ。なにしろ海外では、任天堂の『スーパーマリオワールド』と堂々と比較してPRを行っているぐらいだ。数か月前に発売された業務用ゲーム「ラットモビール」の画面はじに、ソニックのマスコット人形がぶら下がっているのを、キミは知っているかな？

価格設定についても、セガの自信が感じられる。ボクは7～8,000円ぐらいだと思って、ゲームをプレイしていたのだが、その後6,000円という価格を聞いて、安すぎると思ってしまった。

自社のゲーム作りのノウハウだけでなく、他社の作品もじっくりと研究しているのが、とても良くわかる。一部マニア向けのゲームが多い中、大衆向けのゲームを作ろうという前向きな姿勢が、ひしひしと感じられる。さすが開発に2年という長期間を費やしただけのことはあるね。

もちろん、すべての面で納得がいくとは言い難い。不満のある点だって、いくつかある。だけど、そんなものは『ソニック～』がボクたちに提供してくれる面白さ、楽しさの前には、ささいなものでしかないのだ。

メガドライブ用のCD－ROMが発表されたいま、ぜひソニック・チームには、CD－ROMで続編を制作してほしいものだ。きっと次回も期待を裏切らない作品に仕上げてくれるはず、そんな信頼さえ感じてしまうし、ソニック・チームならば、その期待を裏切らないでくれるだろう。

『ソニック～』は、これからのセガの方向性を示す看板には、十分すぎるほどの器だ。それは、ボクが保証するよ。



←セガの往年の名作「フリッキー」も登場するよ



↑ソニックの挑戦は、これで終ったわけではない。挑戦の終るその日まで、ソニックは走り続ける！

ファンタジックなグラフィックとサウンド

視覚・聴覚から得られる情報というのも、楽しいゲームには、なくてはならない要素だ。プレイヤーの行動に対して、ぴったりの効果音が鳴ってくれれば、それだけで嬉しいし、マイキャラが水中に入ったときに、色合いがそれっぽく変われば、楽しくなってしまうものだ。

昨今では、コンシューマ機のハードとしての性能が、業務用ゲーム基板に近づきつつあるから、これらの占める重要性はけっしてあなどれないものとなっているよね。

グラフィックがゲームの世界感をへたにくずしてしまうようなものだと、せっかくこれまで積み重ねてきた雰囲気づくりも、何の意味もなさなくなってしまうのだ。『ソニック～』のグラフィックは、しっかりとゲームにあったものにしているから、プレイヤーに素直に架空世界を感じさせてくれる。

しかし、美しすぎるのが仇になってしまった点もある。背景と足場の区別がつきにくい面があるのだ。もうちょっと色合いを考えてもらいたかった。

これは何にでもいえることだと思うけど、何かに熱中させるためには、まずその世界に本人を引き込まなくてはならない。ゲーム自体を、客観的に見させているようでは、けっして面白く遊ばせることなんかできないんだから。



←セガのタイトルロゴ。白地に青の文字が美しい

サウンド面も充実している。FM音源＋PCM音源を駆使して表現されるBGM・効果音は、プレイヤーの喜びや悲しみ、怒りなどを効果的に煽りたててくれ、演出としての役割をしっかりと果たしている。

考えてみれば、音の要素の重要さとは普段、考えている以上のものがあるのではないだろうか。これがなくては、おそらくゲームの面白さは半減してしまうことだろう。

嘘だと思うのならば、TVの音量をゼロにして、無音の状態で自分の好きなゲームをプレイしてみてほしい。いつもより、そっけない印象をうけるだろう？

知らず知らずのうちにゲームのBGMを口笛で吹き奏でているということが起こるのも、それだけ印象づよくプレイヤーに働きかけているからなんだろう。多くの人に愛されているゲームは、音響だって すばらしいものだ。『スーパーマリオ』シリーズしかり、『ドラゴンクエスト』しかり。

ゲームの魅力とは、およそゲームの面白さとは関係ないようなところにも隠されているんだね。



↑夜景も見事に表現されている面。MDではトップクラスの完成度だ

アクトレイザー
エニックス

エニックス社の[illegible]ソフト第1弾。アクションとシミュレーションの2つの面を持つ。古代雄三氏の担当した音楽が話題となったのは記憶に新しい。足場となる床から針が飛び出すなどの、トラップ面での共通点が多いのは、両者ともにトラップを楽しむゲームだからであろう



←豊富なトラップがおしみなく登場するぞ

メトロイド
任天堂

'86年にFC用[illegible]ゲームとして発売されたダンジョン探索型アクションの名作との呼び声も高い。マイキャラをジャンプさせてのスクリューアタックで爽快に敵を倒す様はうりふたつ。『ソニック～』ではジャンプせずともスクリュー状態になれるなどの改良が施されている



←海外ではGB版で続編が近々発売予定なんだ

ニュージーランドストーリー
タイトー

もとは業務用[illegible]だが、最近では様々な機種への移植が完了している。マイキャラを数々のトラップをくぐり抜けてゴールまで進めていくのが目的。水中で息継ぎなしに一定時間を経過してしまうとミスとなってしまうという要素は、『ソニック～』にも採用されている。



←かわいさに似合わず、難易度は少々高めだよ

マーベルランド
ナムコ

ナムコ業務用[illegible]ステム2」を使用したキャラクター・アクション。MD版も先日発売された。一部では、ナムコ版スーパーマリオとさえ呼ばれていただけあり、ゲームの進行など類似している。ジェットコースターで一回転するなどの、視覚的な面白さに共通点が多い



←業務用では、いまいち目立たなかった感がある

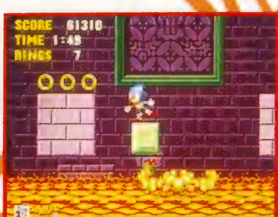
キャラクターの表情がプレイヤーを魅せる

プレイヤーをマイキャラに感情移入させることも、ゲームを面白くさせる大事な要素の一つだ。自分の分身ともいうべきマイキャラに何も感じないのでは、ゲームの世界に入り込んで、世界全体を楽しむなんて無理な注文だよね。

主人公であるソニックは、ゲーム中に実にいろいろな表情をしてくれる。その表情の多彩さは同社の「アイラブミッキーマウス」以上ではないだろうか。それらは、プレイヤーの感情を、そのまま画面に表現したかのようなんだ。画面を後ろで見ているだけでも楽しいこれらの表情は、プレイしている者にとっては、まさに自分の生き写しのように感じてしまう。

それゆえに、ソニックが死んでしまったときの悔しさは、表現のしようがない。ここまでプレイヤーを感情移入させてこそ、ゲームが楽しくなるというものだ。

ゲームをプレイしている者の喜怒哀楽をまんべんなく表面に出させることこそ、楽しいゲームを作るための条件なのかもしれないね。



←おっとっと。一生懸命バランスをとるソニックがカワイイ



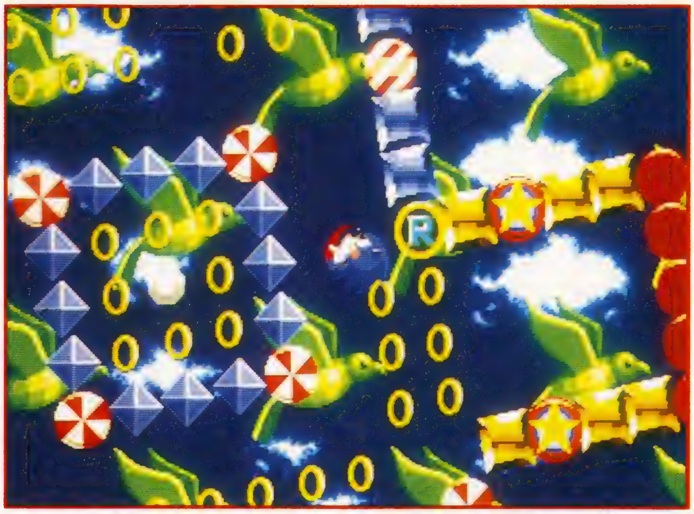
→リングをばらまいてしまったところ。くやしいっ！

多彩なトラップ群に魅せられる

『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』には、実に様々な種類のトラップが登場する。それらの一つ一つは、けっして難易度の高いものではなく、むしろ初歩的なものばかりが用意されている。

この一連のトラップ群を楽しむことこそ、「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」の本当の楽しみかたではないだろうか。任天堂の「スーパーマリオ」シリーズが、1エリアごとの奥の深さを楽しむのに対し、こちらは複数のトラップを組み合わせることによって生み出される、新たなトラップを楽しむべきゲームなのだろう。

ゲームは全6面18エリアで構成されている。1面3エリアごとに、ステージタイトルとも呼べる名前がつけられており、各面のイメージを表面にだしている。当然、登場するトラップもそのイメージにあったものを使用しており、前の面に登場したトラップは、面自体のもつ雰囲気を壊さないためにも登場させないような、細かな配慮がされているのだ。



↑ゲームの通常画面と、まったく異なるボーナスステージは、見る者の目に新鮮に映るはずだ

各面ごとにテーマがきまっているのだから、面が進むごとにまったく趣向の違うトラップが楽しめる。3エリア目に控えているステージ・ボスを倒したときは、次はどんな仕掛けで楽しませてくれるのだろうと、わくわくしてきてしまうほどだぞ。

おっと、ここで鋭い人はこう思ったんじゃないかな。逆をいえば1面中にある3エリア内では、まったく展開に変化がないのではないか、と。

たしかに3エリア――プレイヤーにとっては実質的な3つの面が、共通したトラップ、しかも同じ様な背景では、展開が単調になりやすい。が、それは『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』にはいらぬ心配だ。

最初の1エリア目では、一連のトラップ群は、できるだけ単独に配置されるようなレイアウトをとったプレイ・フィールドとなっている。しかし、エリアが進むに連れ、プレイフィールドのレイアウトは、トラップ同士が密接に組み合わさった難易度の高いものとなっていくのだ。だから単調さを感じるようなことがない。これが『ソニック～』の他にはマネできないところだろう。

またトラップをくぐり抜けることによって、それまで行くことのできなかった場所や、隠れたアイテムなどを見つけることがある。



→柱につかまらないと、水流に流されて針に刺さってしまうぞ



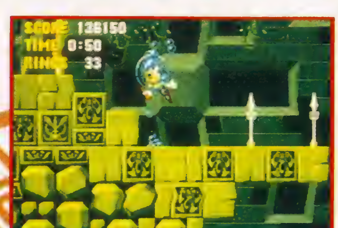
↑ピンボールのようなトラップ。弾かれると10点はいるんだよ

おそらく、隠れ要素をプレイヤーに気づかせるために、わざとこういった場所を設定しているのだろう。プレイヤーは、隠れ要素に気づくことによって、今まで以上に、プレイフィールドに気を配るようになるのだ。トラップをうまく利用して、プレイフィールドにまでプレイヤーの関心を注がせるなんて、なんとも心憎い演出だとは思わないかい？

それに、スタートからゴールまでの道のりは複数ある。どの道をとおっていくかで、さらに罠の組合せも変わってくる。自分なりの道を見つける楽しみも生まれてくる。

最初は1つ1つのトラップの特性を覚え、徐々にそれらを応用していく。1つの面は、いうなれば1つの学習過程というわけなのだ。新たな面へと歩を進めていくたびに、プレイヤーは新たなことを学ばなくてはならない。そして最終面では、それまでに蓄えた知識が試される、いわば卒業試験となっているんだ。こんな勉強だったら、いつでも楽しく学習できるような気がするね。

『ソニック～』のトラップ群は、単なるトラップにあらず。きっとキミも魅せられてしまうことだろう。



↑水中では一定時間ごとに息継ぎをしなくてはならない。どれだけ息が続くかがポイントだ

「ソニック～」に見ることのできる数々のゲームたち

スーパーマリオワールド
任天堂

昨年11月に発売された任天堂制作のSFC用ソフト。おなじみ『スーパーマリオ』シリーズの最新作だ。各面のチェックポイントを通過することによって、ミスした後の再スタート地点が決定されるなど、このゲームからは数多くのことを参考としているだろう。



←発売後半年以上が経っても、いまだ人気は衰えず

キャメルトライ
タイトー

タイトー業務用ボード『F2』を使用したアーケードゲーム。画面中央にあるボールを、制限時間内にゴールまで持って導いていくというもの。『ソニック～』のボーナスステージでは、操作するのは、迷路ではなく自機であるところが、ゲーム性に変化を及ぼしている。



←名作との呼び声も高い作品。ぜひ一度プレイしてくれ

アイラブミッキーマウス
セガ

『ソニック～』よりも一足早く市場にお目見えしたメガドライブ用ソフト。同ジャンルであり、キャラクターの表情による演出を見ると、『ソニック～』への布石的だったように思える。キャラクターの表情、動きなどは、ここで養われたのかもしれない。



←世界的アイドルのミッキーマウスが大活躍だ

HIP ON!

最新メディア・トレンド情報局

構成：GTVゲーム虎の穴







★渡辺浩弐★
GTV編集長。TV東京の「ただいまPCランド」にゲーム解説者として出演中。普段は市ヶ谷の事務所でお菓子とかを食べているが(笑)都合が悪くなるとすぐアメリカに行ってしまう。

★インドマン★
業界初のインド人プロゲーマー。TV東京で本番中にナニを見せて、番組をクビになるという過去を持つ。だが、人前でスッ裸になるのが大好きというシャイな部分も…どこがだ(笑)!?

★鈴木美香★
ゲーム界のアイドルとして、数多くのTV番組に出演。時々、渋谷のゲーセンでDJなどもやっているマルチタレント。六ヶ国語をペラペラ話す才女。ちょっとエッチな18才…らしい(笑)

ほんよよよ〜ん！ 暑いぜ〜!! とゆ〜ワケで、毎月最新のテクノロジー・トレンド情報をお送りしてゆくHIP－ON！ 今回からはゲーム情報ビデオ「GTV」でお馴染み・謎のゲーマー軍団「ゲーム虎の穴」のメンバーがビシバシ紹介してゆくからヨロシクッ！ それではみなさんご一緒に…ヒィ〜ップ・オ〜ン!!

1. 眼球にメス！ 3Dハイビジョンにスプラッターソフト登場!?
2. 視界360度のニューマシン！ 背後に迫る敵機がキミを襲う!!
3. 地球上の自分の存在を数値化する？ ハイテク羅針盤が登場!!
4. ポータブルNES、ゲーム改造マシン…変グッズ連発の会社！
5. 「GOLD」でゲームミュージックが!? 戸田誠司の新作！
6. 本格派リラクゼーションマシンの廉価版。価格は軽自動車並み
7. 人の痛みのわかるコンピュータソフト・「感じるくん」
8. 無料で乗れる疑似体験マシン、神奈川・辻堂海浜公園に出現!!
9. 徹底して不条理！ 「モンティパイソン」がゲームになった！
10. ハリウッドがやってきた!? ターミネーター、汐留の憂欝…!?

「現実」と「非現実」のボーダーレス化が一層進むバーチャル・ワールド!!

インド しかし、なんだな。「バーチャルリアリティ（仮想現実）」という言葉も、もう、一般用語となりつつあるな。

ナベ そうですね。最近はいろんな分野に応用されたりしてますからね。

ミカ そうそう！ この前TV見てたら冷蔵庫にもその技術が使われだしたみたい。武田鉄矢のCMで「♪バ、バ、バーチャル解凍〜」って言ってたもん！

ナベ それは「パーシャル」ですよ(笑)。

インド 「お約束」みたいなボケだな(笑)。さて、今回もHIPな情報満載でお送りしたいと思うわけだが、まずは今月の第1位**「ハイビジョンの医学用ソフト」**これが、かなりキてる！

3D医学教育用ソフトも出た！

「ソニー・ハイビジョンプロジェクションシステム」



▲白内障手術の模様を、ハイビジョンを用いた3次元立体映像で記録したもの。医学教育用とはいえ、文字どおり目んタマとびでる迫力3D映像である。（参考写真）

最先端の科学技術分野でありながら、限られた執刀医の職人技術に支えられてきた"手術"という分野では、"バーチャル・リアリティー"は非常に有効な技術と言える。血管の1本1本を映しだす画面の精彩度と、微妙な奥行を再現する3D画像が人体手術再現には不可欠だからである。製作はソニー。

シューティング体感シミュレーター

「バーチャリティ1000SD」



▲コンピューター・グラフィックスによる360°の三次元画像を、プレイヤーの頭部を覆う形で装着した液晶ヘッドマウント・ディスプレイを通して体感させる。

NASAのデータスーツのコンセプトを応用した、最新のアーケード・マシン。イギリスのWインダストリーという会社が開発したものを、このほどナムコが直営店に導入を開始した。ゲーム第1弾は垂直離着陸ジェットの、ドッグ・ファイト・ゲーム。今後グローブ型のインターフェイスも予定されている。





ナベ　これは眼科手術用のソフトなんだけど、執刀する人間の両目の位置にカメラを据えて、実際の手術をハイビジョンで記録。それを立体映像としてプロジェクターに投影する…といったシステムなんです。それを偏光グラスをかけて見れば「飛び出す教材」となるわけですね。これによって、今まで表現しにくかった「メスの入刀位置の深さ」などが、リアルにわかるようになる。
ミカ　B級のスプラッタムービーなんかより、ずっと刺激的ってワケね？
インド　不謹慎な奴だな(笑)。
ナベ　このシステムがもっと進むと、たとえば世界的に有名な外科医が、日本で行なわれてる手術を衛星中継で見ながら、リアルタイムで「代行執刀」して指示してゆくなんてことも出来るようになるかも知れないですよね。
インド　でも、このソフト。インターンの医学生とかが見て勉強するわけだろ？　なかには、現実とシミュレーションの区別がつかなくなって「わ〜、失敗しちゃった！　リセットボタンはどこだ？」みたいなヤツが出てきたりしてな(笑)。さて、つづいては第2位だ。
ナベ　はい、ナムコの体感ゲームの新作「バーチャリティ1000」です。イギリスのメーカーが開発したシューティングゲームなんだけど、ここにもバーチャルリアリティ技術が応用されてます。プレイヤーは、両眼の前に液晶スクリーンのついたゴーグルをかぶる。すると、そこに戦闘機のコックピットが映しだされて、あたかも自分が実際に乗っているようなカンジになるというわけです。スゴイのはプレイヤーが頭を動かすと、その動きにリアルタイムで画面が反応、視界も移動するところ。視界は上下左右360度で、敵の戦闘機を見失って、振り返るとすぐ背後に迫ってきてる…みたいな臨場感が味わえるんです。
ミカ　私もこないだやってきたわ。ちょっと処理速度が遅くて、画面が時々遅れたりするけど、結構コーフンしたわよっ！
インド　なるほど。さて、今度は3位。リアルワールドの問題だな。
ナベ　はい。ソニーが開発したポータブルGPSレシーバー「ピクセス」です。これは、人工衛星からの電波を受信して、自分の現在位置を緯度・経度で表示してくれるマシン。ヨットや登山などのレジャー用に開発されたものです。
ミカ　目的地を入力しておけば、そこまでの方角、距離、所要時間なんかも計算してくれるみたい。
インド　なるほど。たとえば日本中の「ラブホテル」の位置をメモリーさせといて、いざというときはボタンひとつで、すぐ行けちゃうわけだ。「よし！　ニュー越谷まで、あと北西15キロだっ！」とか(笑)。
ミカ　あ、それ便利！　欲しい…。
ナベ　アイドルがそんなこと言っちゃいけません(笑)。

無茶なハード、無茶なソフトを連発する「カメリカ」は米版「藤屋」だ(笑)！

ナベ　高田馬場にインディーズのゲームソフトを自分とこで作って売っちゃってる「藤屋」って店があるんですが、アメリカにも「カメリカ」っていう変なメーカーがあるんですよ。ここが最近出した「ゲームジェニー」っていうのがスゴイ。ファミコンにつなぐと、いろんなゲームソフトの設定を変えられるようになるんです。たとえば、マイキャラを100人にし

超小型位置測定システム

「ピクセス」



▲複数の人工衛星との位置関係から、地球上の現在地点を割り出す仕組み。道路地図を記録したCD−ROMをつなげばカーナビゲーションシステムにもなる。

緯度、経度、高度の計測のほかに、出発地、目的地を記憶させておけば現在の自分の進行方向と速度も割り出すことができる。海上や山岳での利用のほか、タクシーやトラックなどの配車システムにも応用が予測されている。重量590グラム、価格15万8000円、ソニー。山岳関係の専門店やマリンショップなどで販売。

ゲーム改造マシン

「ゲームジェニー」



▲カートリッジを差し込んで、しかるのちにファミコン(NES)本体にさしこむしくみ。画面にコマンドを打ち込んでゲームをスタートすると、あーら不思議……。

当然カメリアはニンテンドーに告訴されている。(しかしこの7月上旬、第一審ではカメリカ側が勝訴した。)任天堂の圧力はカナダまで及ばないことを利用して、カナダの通販会社を通じてアメリカからでも簡単に買えるようにしたところがこの会社のしたたかなところだ。ゲームボーイをNESで走らせるアダプターも発売予定。

戸田誠司プロデュース・ゲームミュージックのハウス版

「765 MEGA-MIX」



▲ナムコ・ゲーム・ミュージックがHOUSE・MIX／MEGA・MIXで再登場。『源平討魔伝』『ワンダーモモ』『ゼビウス』『妖怪道中記』など。

ゲーム青少年の間でカリスマ的な存在の戸田誠司を引っ張り出してきたところがエライ。全レコーディング過程にナムコ・スタッフが参加している。(ところでなぜかGTVのワタナベの名前もクレジットに入ってるぞ。小銭稼ぎしてんじゃねー！)　全6曲収録、CD・CT各2000円　アポロン。





にしたり、無敵にしたり…。
ミカ　それ、すっごい便利じゃん！
インド　でも、ゲームバランスって、メーカーの人間が苦労して「最もプレイヤーが気持ちいい状態」に設定されてるわけだろ？　それ、わざわざ壊してどうしようってんだ(笑)！
ナベ　まあ、それを言っちゃミもフタもありませんけどね。で、そのカメリカの作ったキワメツケ豪快ハードが「ザ・エクスプレス」という「ポータブル・ファミコン」(笑)！　これが、ポータブルっていう割りにはやたらとでかい！
ミカ　もともと「NES」のソフトって、日本のロムより大きいもんね。でも、アメリカ人って、いろんなとこがでっかいから、ちょうどいいんじゃない？
インド　すげえ理屈だな(笑)。
ナベ　お次はゲーム少年の憧れの的、あの戸田誠司さんがゲームミュージックのハウスバージョン「765 MEGA-MIX」をリリースしたというニュース。
インド　聴いたぞ聴いたぞ！　「源平討魔伝」のリミックスなんか、最初から最後までサンプリングがバシバシ！「おろ、おろっ！　愚か者めっ！」ってカンジで、なつかしい声がガンガンスクラッチしてる。
ナベ　戸田さん自身、かなりのコンピュータマニアで、前にこのページでも紹介したアミガの「レミングス」とか脳波測定マシン「イーバ」なんかもいち早く手に入れて試してたらしいですよ。この前、電話で話を聞くことができたんだけど「ゴールドとかでゲームミュージックのライブやったりするのも面白いね」って言ってました。

リラクゼーションシーンにまた新アイテム登場！もっともっと感じたいっ！

インド　6位の「DREAM 505」ってーのは、いったい何なんだ？
ナベ　はい。これはシンクロエナジャイザーとリラクゼーションチェアを組み合わせたものですね。電動リクライニング、フロントカバー、CDプレーヤー内蔵で、よりリラックスできる空間を与えてくれるわけです。
インド　簡単に言うと「気持ち良くなっちゃう椅子」ってワケだな(笑)。気持ち良いといえば7位の「感じるくん」のネーミングも気になるぞ。これは新型のダッチワイフか(笑)？
ナベ　正解…って、ウソですよウソ(笑)。これはコンピュータの中に人間モデルを作り、そのモデルがまわりの環境をどう感じるかをシミュレートするソフトなんです。たとえば、住宅会社が新しい家を設計しようとする時なんかに使えますよね。家の設計図のデータを入力すれば、空気の流れ、日光の当たり具合などから、そこに住む人が感じるであろう「暖かい」「寒い」などの感覚が、その場でわかるわけです。
ミカ　このソフトは、人体部分のみで、まわりの環境はオーダーメイドで、どんなものでも作ってくれるらしいわよ。
インド　なるほど。できれば、この人体モデルが女で「あ〜ん、暑い〜ん♥」なんて声出してくれるともっとイイんだが(笑)。
ミカ　だけど、85万円っていう値段もオドロキよね！　それこそ家が買えちゃうわ！
インド　買えねーって(笑)！　どんな金銭感覚しとるんじゃ!?

シンクロエナジャイザー&リラクゼーションチェア

「DREAM 505」



▲フロントカバーで外部と遮断された電動リクライニングで、シンクロ・エナジャイザーとCDを楽しむ。リラックス、メディテーションなどプログラムは20種類。

リラクゼーション・マシンとしては従来のシステムを組み合わせたものだが、ブレインウォッシュのツールというより新しい発想のAVマシンとして作られている。今まで一部のジムでしか体験できなかったシステムを、オフィスや家庭で体験するためのマシンである。発売元・MMインターナショナル（03・3423・7181）

人体感覚解析ソフト

「感じるくん」



▲環境の条件を設定したヴァーチャル・リアリティー空間を3次元CGの「感じるくん」が歩き回ると、体の各部位の色が変化して快適さを訴えてくれる。

環境工学や衛生工学の分野から住環境のシミュレーションをするために、仮装空間の快適度をお味見してもらう、CG人格だ。
設定できる環境条件は、気流の速さ、温度、湿度など7条件。ソフト価格はちょっとお高く85万円。発売元・ソリッドレイ研究所（☎045・324・6841）

アニメーション版・体感シミュレーター

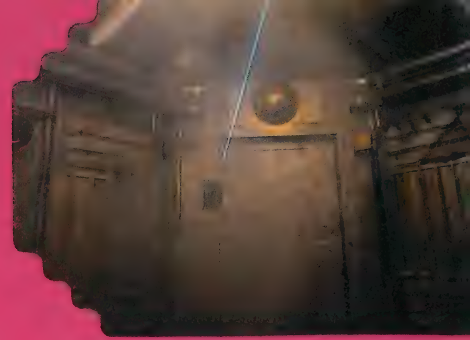
「スーパーライダー」



▲子供たちに遊びながら交通の基本ルールを覚えてもらおうという「交通公園」の近未来的パビリオン「交通展示館」内にあるシミュレーター。穴場だぞ。

スクリーンの映像にシンクロした椅子の動きで迫力の擬似体験が味わえる。最初は自動車が暴走する実写シミュレーションソフトが用意されていたが、交通展示館でそりゃマズイということでアニメのプログラムに変更されたらしい。
神奈川県辻堂海浜公園内「交通展示館」1回4分、無料。





無料の体感マシンから、都市型テーマパークまで。ま、とりあえず色々あります(笑)。

インド　神奈川県に今年の6月にオープンした「交通展示館」にある「**スーパーライダー**」に、この前乗ってきたんだが、ミョ〜な面白さがあったぞ。「スターツアーズ」を小さくしたような体験シミュレーターで、映像が全部アニメーション！　これが意外に迫力あるんだな。

ナベ　めずらしいですよね。まあ、CGや大がかりな特撮を使うよりはコストパフォーマンスがいいハズですから、新しいソフトの供給がしやすいかも知れませんね。

インド　うん。半年〜1年でどんどんプログラムを入れ替えてくらしいぞ。

ミカ　あと、ここの魅力は「**無料**」で乗れるってことね。

ナベ　高い金取ってとんでもないもの見せるとこもありますからね。ここはエライ！

インド　ギャハハ。それ、最後のネタのことか？　その前にカルトなテイスト漂うパソコンゲーム「**モンティパイソン**」もチェックしておこう。これはワタナベが絶賛していたようだが…。

ナベ　まあ、裏の意味で…(笑)。とにかくムチャクチャなんですよ。逃げだした脳ミソを追い掛けるという設定なんですが、何しろプレイヤーがノータ○ン状態ですから、その眼に映る世界もメチャクチャ。しかもゲーム中にいきなりマイキャラの操作方法が変わったり、死んでもいないのに突然「ゲームオーバー」という文字がフェイントで出たりと(笑)、思いっきり意地悪な操作性…まさにこれは**クソゲーを超えた**クソゲーじゃないでしょうか？

インド　さて、10位は汐留にできた新しいテーマパーク「**ハリウッド映画村**」だが、ここはSFオタクにとっちゃ〜涙もののアイテムがいっぱいだ！　実際に撮影に使われた「ターミネーター」のロボット、エイリアンの等身大モデルなどがゴチャマンと揃ってる！　古いとこじゃ「宇宙家族ロビンソン」のフライデーなんかもいるぞ！

ミカ　それで、動いたりするわけ!?

インド　いや、「**ただ、置いてあるだけ**」だ(笑)。しかし、まあ、い〜じゃないか。昔から言うだろっ？「過剰な期待は、がっかりのもと」って(笑)。

ナベ　あ、期待といえば、今回から番外として「今月の期待外れ」というコーナーを設けたんですよ。で、記念すべき第一回に選ばれたのは、ジャンジャカジャ〜ン！

サンシャイン国際水族館の「**海、3次元海遊館**」で〜す！　おめでとうございま〜す(笑)！

インド　いや〜、ここのオープニングセレモニーみたいのに行ってきたんだけど、すごかったぞ！　送られてきた資料に「潜水艦に乗り込んで、海中へ！　迫力ある映像で海中遊泳の疑似体験…」とか、書いてあったんで、俺もスゲー期待して行ったワケよ。したら、なんか10畳ぐらいの部屋に通されてさ。見たら、椅子が3列ぐらい並んでて、女の人が「どうぞお座りください」ーて言うのよ。あ〜、ここは待合室かなんかだろうな〜と思ってたら、「それではただ今より**出発**いたします！」だって(笑)！　結局、歩いていろんな部屋回るだけでやんの。ま、そのあとのパーティで、酔っ払った**カバ園長**見られたから、良かったけど(笑)。

ナベ　それは、良かったですね。

パソコンゲーム

「モンティパイソン フライングサーカス」



▲逃げだした脳ミソを追い求める冒険の旅!?　モンティパイソンの感覚を生かした、アメリカのパソコンゲームならではの人を食ったゲーム性に翻弄されてしまう。

あの独特のビジュアルが全編に満ちあふれており、モンティ・パイソン・マニアは必見の1作であるが、ゲームクリアは至難の技であろう。しかしながら全ページまさにマニア以外には理解不能のギャグが満載された解説書だけでも楽しめるハズだ。正真正銘のキチガイゲーム。(ほめコトバ)対応機種・IBM・PC

都市型テーマパーク

「ハリウッド映画村」



▲特撮の仕組みを実体験できる様々なコーナー、そして数々の貴重なコレクションが展示されている。西洋版太秦撮影所といった感じの、映画テーマパークである。

会場を映画スタジオの広大な敷地に見立て、ハリウッド大通りのオープンセットを再現（したかったそうだ）。レプレプしいチャイニーズ・シアターやルーズベルト・ホテルが軒を連ねる。ピエロのメイクアップをしてくれるところもあり、メイク担当のミナちゃんにナベがえらくご執心だったぞ。会期：9/1まで☎03・3289・0231

今月の期待外れ

「海・3次元海遊館」



▲「テーマパークはシミュレーション・ライドとやらがブームらしい。我が社も乗り遅れちゃマズイんではないかい」という企画会議がアリアリと目に浮かぶ……

サンシャイン水族館が特別展として開催している。“テーマで分けられた4つのブースと3つのゾーンからなり、それぞれのゾーンを体験することによってひとつの海中旅行（シーランドツアー）を楽しめる”つーことなのだが………シーランドツアー………ウププ………
会期：9　29まで　☎03・3989・3466

欄外おまけ情報：8／24・25の2日間、浦安市民プラザで『サイバー・アート・フェスティバル』が開催される。ハイビジョン版『ファミスタ』や、『イーパ』による脳波検診が体験できるぞ。（問）03（3226）8356

Hot Game Review

Best choice for game players

⬇編集部が注目する今号のソフト達

灼熱の太陽と
カブトムシ



このコーナーではみなさまからの投稿原稿をお待ちしております。'91年6月以降に発売されたソフトで、プレイしてみておもしろかったもの、感心させられたもの等について以下の文字数でレビューしてください(以下P46～P54のレビュー内容を参照してください)。採用者には当社規定の原稿料をお支払い致します。
●16文字で117行。12文字までの小見出しを文頭に1つ（文中に小見出しをさらにつける場合は1つにつき本文2行ずつ減らしてください)。●次の締切は9月4日(消印有効)
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 HIPPON SUPER／編集部レビュー係

Illustration ACHIYA

SFC…スーパーファミコン／FC…ファミコン／PC…PCエンジン／MD…メガドライブ／GB…ゲームボーイ／GG…ゲームギア　の略です。

スーパーテニス ワールドサーキット

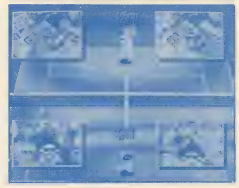
文・石埜三千穂

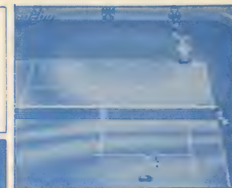


■トンキンハウス■8月30日発売
■¥7800(税抜き)

SFC初の、オーソドックスなテニスゲーム。スタイルとしてはナムコの「ワールドコート」とよく似たタイプだが、対戦ダブルス、協力ダブルス、サーキットモードなど、モードにバリエーションがあり、かなり長く楽しめそうなソフト。グラフィック、反応などもさすがSFCというかっちりした仕上がり。実在選手をモデルにした登場選手は、パラメータによる個性を持ち、20人の中から選択できるが、サーキットモードに登場する選手も含めると、総数はなんと64人だ。

●容量：4M
●ジャンル：スポーツ
●ROM完成度：100%
●バックアップ：パスワード
●プレイ方法：2P対戦可





↑画面はご覧の通り。やっぱり手前でプレイする方がやりやすいが、ちゃんとチェンジコートがある
←サーキットモードでは、4大大会その他の8大会を転戦する。連続出場は、調子を落とすので注意

不健康野郎、テニスをする

テニスかあ。

最近、どうもスポーツには縁がなくて。昔はそれなりにやってはいたんですが、もう、めっきりです。

2年ほど前にいた会社で、会社対抗の野球に参加したんですが、うっかり昔取ったなんとやらでキャッチャーなんぞをやってしまった。ところが、キャッチャーって、ヒンズースクワットと同じことをしなきゃいけないんですよ。完全に足腰が萎えてしまって、ベースランニング中にコケるという失態を演じただけならまだしも、3日間歩くことはおろか、立つことさえできなかったという。

さらに去年、健康のためと思い10年ぶりで泳ぎにいったら、50m泳げたのはいいけど、その後、プールサイドにうずくまってしまい、20分くらい身動きもできなかった。

ほんと、情けないですね。

ともかく、普通動部で先輩にいじめられた暗い思い出もあって、私はスポーツってやつに対して、根強いルサンチマンを抱いているのです。特にテニスなんか、もう、その権化とも言うべき存在。スキーと並んでナンパ大学生の象徴。普通大生でもなく、卒業もできなかった私としては……ああ、こんな話聞きたくないですよね。いいんです別に。

でもね、ゲームとしてのスポーツは大好きなんですよ。たま～にテニスなんかにつきあっても、いざやり始めると、誰より熱中してしまう。倒れようが、身体がブチ壊れようが、楽しいのだから仕方がない。

実に長い前置きでしたね

その点、ゲームはいい。野球を3試合連続でやろうが、格闘技をやろうが、身体はまったく痛まない。こんな私でも「テニスが強い」人になれる。そうなのだ。私はこのゲームが既に得意だ。変な表現だけど、既にそんなわけなのだ。完全にハマったといってもよろしい。

「ケ～ッ、テニスだあ？」とか言いながら、人一倍やり込んでしまう自分がちょっとだけ悲しいが。

実際、この種のゲームは、テニスそのまんまの感触だよ～ん、という他に何も言うことはない（もちろん出来がいいからだが）。テニスのルールさえきちんと覚えていれば、誰でも楽しめる極上のソフトなのです。と。言いきってしまっても始まらないので、少々専門的な分析を加えてみることにしましょう。

機能の有効利用に拍手！

このゲーム、プレイ時の視点が、展開に応じて多少移動するシステムになってます。固定型と違い、画面いっぱいの広々としたコートでのびのびとプレイできるというわけですね。これは、多分、キャラクターのサイズに対して、よりリアルなコートの距離感を獲得するための工夫なのでしょう。でもって、それは十分に成功してます。

そこで使われているのが、おなじみの回転機能。気付きにくいけど、多分そうです。ハード機能の活かし方としては、ひとつの理想ではないでしょうか。ちょっとだけガクガクすることもあるけど、この広々感と、リアルな距離感との引き換えなら、私は文句ないです。ただ、ごくまれに、スクロールが追いつかないことがあるのは大きな欠点。なんとかもうひとがんばりできなかったのか、とも思いますが、許します。なぜなら、快適な操作感が、「時間かけてバランス取って、ギリギリまで頑張って、それでここまででした」と、無言で語ってくれるからです。ほんと、良心的なソフトだと思います。

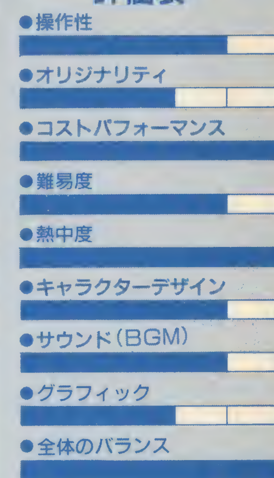
アルゴリズム様も偉い！

それから、忘れてはいけないのがコンピュータプレイヤーの動きを決めるアルゴリズムの出来映え。選手の個性ということで言えば、対戦プレイをしている限りはなかなか気付かない、という程度の微妙なものだけど（クセのありすぎた「ファミリーコート」あたりと比べると、実によくできたバランスです）、世界の大会を転戦するサーキットモードとなるとそうはいかない。総数実に64人の選手たちは、それぞれに明確な個性を持っているのだ。スライスばかりかけてくるいやらしいヤツ、ネットに張り付きたがるヤツ等々。しかも、こいつは強い、と思っても、きちんと弱点を持っている。

それから、コンピュータをパートナーにした時の、ダブルスの楽しさ。細かいこと言えば、後衛にまわると横の揺さぶりに弱いとか、欠点はありますが、これも、アルゴリズムが優れていればこそ熱くなれるのです。

もっと出てこい、SFCスポーツゲーム！　と切実に思いましたね。

評価表



これだけいい評価をつけると、つける側も気持ちのいいもんです。操作性と難易度のバランスが微妙だけど、やり込むほどに自在に楽しめるという点で、こんなところでしょう。キャラクターデザインについては、プレイ面でのキャラクターの絵がとてもよくできている。私は好きですね。サウンドの点の高さは、球を打つ音がサンプリングで、それがすごく気持ちいい、という部分を評価しました。長く遊べるから、絶対お買い得です。

（投入時間／約8時間）



石埜三千穂
生まれてからこの27年間、一度も海水浴というやつをしたことがない男。海水に触れたことでさえ5回とない。こんなに海の似合わないやつは珍しいだろう。というわけで、一緒に音楽やってる友人たちが、「石埜に海水浴を初体験させるツアー」というのを企画してくれている。本気だったらちょっと不安だが、なるようになれ、と思っている。

初段 森田将棋

文・飯田 仁

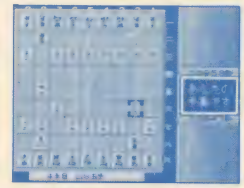


■セタ■ 8月23日発売
■￥8800(税込み)

ファミコン版でもおなじみだったあの「森田将棋」がよりスーパーになって、スーパーファミコンに登場した。今度の「森田将棋」はかなりの強敵になったから、将棋ファンのひとには素直におススめできる１本だ。ファミコン版から進歩して駒落ちでの対戦も可能になっているので楽しみかたもそれなりに増えている。

「段位獲得」モードに勝つと、アマチュア二段の免状がもらえちゃうというすごい企画もあって、とにかく魅力的なソフトに仕上がっている。

●容量：4M
●ジャンル：テーブルゲーム
●ＲＯＭ完成度：100％
●バックアップ：あり
●プレイ方法：１Ｐ専用





←↑ＦＣ版の「森田将棋」とくらべると、断然「初段森田将棋」は強くなっている。いままでの将棋ゲームが物足りなかった人は「段位獲得戦」モードで挑戦だ。けっこうあなどれないぞ

あの森田将棋だ！

近頃は「桃太郎電鉄」とか「人生劇場」のようなサイコロをつかったボードゲームのＴＶゲームへの移植がはやりのようです。しかしなんといってもその手のゲームの元祖は「チェス」や「将棋」といった知的なボードゲームでしょう。

「将棋」は日本に伝わる伝統的なゲームです。20枚の駒を操り、それぞれの駒の特性を生かした戦略をもって行なう、この知的なゲームは、西洋のチェスとならぶスタンダードボードゲームとして世界的に有名で、海外の愛好者の数もとても多いようです。

よくチェスと比較される将棋ですが、取った駒を何度でも使える、という面で、チェスをしのぐ面白さと難解さを誇っています。

コンピュータ対戦型の将棋ゲームというのはその思考ルーチンがその全てと言ってもいいでしょう。ずいぶん前から「コンピュータゲームの定番」として何十種類ものソフトが発売されてきました。なかでもこの「森田将棋」はパソコン版が古くから有名なソフトで、まさに満を辞してのスーパーファミコン登場というわけです。それも、とてつもない強さをひっさげての登場ですから将棋の腕に覚えのある人は、一も二もなく、買いでしょう。

そのうえ、最強のモードである「段位獲得戦」に勝つと、なんと日本将棋連盟が公認の二段正式アマチュア免状がもらえてしまうというからこれはなかなかスゴイことになっています。

こんなことしてアマチュア２段が大量発生したら日本将棋連盟も困っちゃうんじゃないかなあと思ったのですが、これは杞憂でした。

実は私も将棋にはうるさい方で、昔、アマチュアの大会に出て優勝したこともある腕前でした。ピーク時に比べその腕前がいくらかは鈍っているとはいえ、いままでコンピュータ将棋では、約７割の勝率を誇っていたので、ハッキリ言ってこのソフト、なめまくって、いきなり段位獲得にチャレンジしました。

楽勝のはずの対局は、開始そうそうから形勢不利。あげくのはてにはコテンパンにされ、再度の挑戦もむなしく屈辱の３連敗をきっしてしまいました。

３連敗はいままでのどのソフトにもやられたことはありませんでした。

こいつはとにかく強いです。「初段の実力を持っている」ということですが、それ以上の強さを感じます。それにコンピュータの思考時間もいままでの将棋ソフトに比べれば速くなっているのも好感がもてます。

ＢＧＭやグラフィックは、スーパーファミコンのスペックをふんだんにつかった豪華なものになっていて、表示される将棋盤も木目の美しい高級感のある出来になっています。駒は３種類用意されています。気に入った駒を使うといいでしょう。どの駒も、グラフィカルで味のあるデザインになっていますから、上品な雰囲気のなかで対局をすることができます。

効果音はサンプラーをつかっており、駒を盤上にたたきつけるここちよいパチンという音はもとより、一手ごとに棋譜を読み上げるアナウンスが入り、臨場感抜群です！

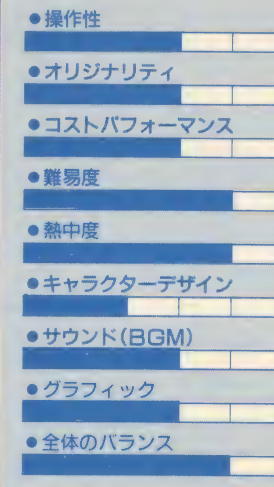
最高に強い「段位獲得戦」のほかに、レベルにあわせて「入門教室」「将棋道場１」「将棋道場２」「将棋道場３」と、全部で５段階のレベルが設定されているから、自分の実力にあわせたレベルを選んで対戦するといいでしょう。自分のレベルがよくわからないときは、入門編からの勝ち抜き戦で、自分の実力を確かめるのがいいでしょう。調子にのって私のように「段位獲得戦」から始めるのはやめておいたほうが無難でしょう。

各レベルごとに持ち時間が決められていて、それを使いきると一手につき20秒で打たなくてはならなくなります。20秒以内に次の手を打たないとその場で負けになってしまいます。私事ではありますが、あと少しで「段位獲得戦」に勝てそうなところでこの「20秒ルール」にひっかかって負けてしまいました。みなさんも気を付けましょう。

対戦モードのほかに「詰め将棋」モードがありますがこれはプレーヤーが詰め将棋の問題をつくって、それをコンピュータに解かせるというものになっています。

とにかくいままでの将棋ゲームにくらべ、圧倒的に強く、おもしろい仕上がりになっています。最初のタイトルが現われるシーンから、期待感があおりたてられ、その期待が裏切られることなく、アツい対局がくりひろげられるのです！

評価表



強い。将棋ゲームでこれほどの苦戦をしいられたものは初めてだ。

さすが「初段」と銘打つだけのことはある。操作性は将棋ゲームとしては可もなく不可もなくといったところだが、グラフィックの美しさや効果音なんかはおさえぎみでGOODですね。ゲーム中のＢＧＭはないのだが、将棋といったゲームの性格上、そのほうが好ましいだろう。パチンという駒の音と棋譜を読み上げる声こそが、対局をもりあげる最高のＢＧＭだと思う。　(投入時間／約６時間)



飯田 仁
ＳＦＣの「ウルトラマン」にコッている。もはや得点の競い合いにはあき、いまは自分たちで「ウルトラパーセント」という独自のモノサシをつかって「ウルトラ度」を競っている。これは怪獣を倒したときの残り時間を100から引いたもので、たとえば残り5秒で倒すとウルトラ度は、95パーセントということになる。残り時間がないと緊張感と倒したときのカタルシスがたまんないのだ！

FC

HOT GAME REVIEW

メタルスレイダーグローリー

文・成沢大輔



■HAL研究所■8月30日発売
■¥8900(税抜き)

未来の地球とその周りにあるスペースコロニーを舞台としたアドベンチャーゲーム。主人公、日向忠が入手した作業用ロボットは、実は戦闘用のメタルスレイダーと呼ばれるロボットであったということから物語が始まる。ファミコン初の8メガROMと特殊チップMMC5を使用し、シーン数368と表情や各種シーンの細かなアニメーションを実現している。また、BGMや効果音の数、セリフの多さなど、けた外れでとかくスケールの大きさを感じさせる作りである。

●容量：8M
●ジャンル：アドベンチャー
●ROM完成度：100%
●バックアップ：パスワード
●プレイ方法：1P専用





↑極めて人間らしさを感じさせてくれるキャラクターの表情。見事というほかない表現力だ
←ストーリーは、筋立てや伏線の張り方が巧妙。マニアックに陥らず、誰でも楽しめる

資料の山に囲まれて……

いきなり仕事の話で恐縮だが、今、私は「メタルスレイダーグローリー・ファンブック」という本を作っている。ファンブックというぐらいだから、普通の攻略本とは一味も二味も違う内容にしようと、鋭意製作に当たっているのであります。

なんて、別に宣伝をするのがこの稿の目的ではない。

何を言いたいのかというと、本を作るために集めた各種の資料が、ものすごい量だってこと。

開発元のHAL研究所と、作者の★よしみるさんの全面協力を得られたため、開発に使ったほとんどの資料が、きれいにファイリングされてうちの会社にドカンと送られてきたのである。絵コンテ、全セリフ集、アニメーションのグラフィック……などみっちり紙のつまったファイルが20数冊。

特に圧巻なのは、画面左下（ときどき右下もあるが）に表示されるキャラクターのサブ画面のファイル。ヒロインのエリナや主人公の忠が会話している際の表情パターンを集めてあるのだが、エリナのパターン数が225、忠が117、その他何人かのキャラクターの分を含めると、90に近いパターン数が用意されている。1パターンにつき3枚の絵が使われているので、述べ枚数は2700枚位。もちろん流用もあるから、単純に2700枚分の絵が用意されているわけではないが、それにしてもすごい数だ。

それに輪をかけてすさまじいのがメイン画面のグラフィックで、人物はどんな場合でも必ずロパク、目パチが用意されているし、それ以外のシーンでも何らかのアニメーションがある。まったくアニメーションのないシーンを探すほうが難しいぐらい。つくづく驚かされるのである。

資料の山＝こだわりと努力

この『メタルスレイダーグローリー』、開発スタートから今月の発売まで、何と4年2ヵ月もかかっているという。だから、スタートしたのは昭和62年（！）の6月あたりということになる。そういえば、はじめて写真を見たのは、ずいぶん前だった記憶がある。

普通、ここまで開発に時間をかけさせてはくれない。開発者の前には「納期」の2文字が立ちはだかり、あれこれ工夫を加えようと思っていても、できずに中途半端なゲームに仕上がってしまうことが、決して少なくない。

それがどういった理由によるかはわからないが、『メタルスレイダーグローリー』の場合には適用されなかったようだ。

本当に、そのかいはあった。

あらゆる点で、徹底的なこだわりが見られる。

例えば表情のアニメーション。アップで表示されるキャラクターの表情パターンを調べてみると、最低で3つ、4つぐらいはあるし、もっとも多いシーンになると28も用意されている。それをメッセージの内容と発声時の口の動きに合わせて使い分けていくなんて、こだわりの気持ちがなければ到底できやしない。しかも、当初は特定のアップシーンでは50音すべての口の動きを正確に作ってあったらしいが、容量の関係（8Mでも足りない！）でなくなったとか、スプライトオーバーによるキャラクター（目や口）のちらつきを防ぐため、1つずつ手作業でタイミングを調整していったのだ、普通はお座なりにされてしまう点が、これでもかというほど手を加えられている。

PCエンジンのCD－ROMでもアニメーションを売りにしているソフトは数多くあるが、単に口が動いているだけのお粗末なものばかり。しゃべればいいってもんじゃない。

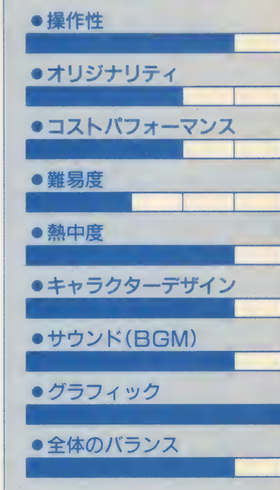
その他、プレイして見れば、ほとんどの箇所で工夫が見られる。だから、アドベンチャーゲームにありがちな、「一度プレイしたら二度とやる気が起きない」ことはなく、むしろ二度目、三度目も十分すぎるほど楽しむことができる。

スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブ……。ファミコンをはるかに上回る性能のハードは多いが、ここまでこだわりきったソフトはどれだけあるだろうか。

そのこだわりの精神を持ち続け、大いなる成果として世に送りだす、★よしみるさんとHAL研究所のスタッフに、最大限の敬意を払いたい。そして、ゲームを愛する人と開発する立場の人には、一人でも多く遊んでほしい。ゲームを作るとはどういうことかがきっと見えてくるはずだ。

おそらく、時代はファミコンを置き去りにしていくだろう。その過渡期に生まれた名作として、語り続けられるに違いない。

評価表



本文ではふれなかったが、ストーリー面に関しても1級品の出来である。物語の素材自体はありがちなんだけど、とにかく伏線のはり方が見事。プレイしていて、何度も「そうか、あれが……」と思わせられた。また、難易度は低めというより、親切さをより強く打ち出していて、意地悪な謎解きでデッドエンドというのはない。それゆえ、ゲームを終わらせるだけならわりに早い。本当の楽しみは、そこから始まるのだが。

（投入時間／30時間）



成沢大輔
どーして、こーもクソ忙しいのか。と周りの人にあたり散らしている今日この頃。そんな中で唯一の清涼剤は、やはり自宅と会社にいる爬虫類たち。この間はオーストラリア産のビロードヤモリがタマゴを産んだりして、孵化するのを心待ちにしている。彼らの姿をながめながら、深夜にビールを飲む日々。そーいや、枝豆もずいぶん育っていたな。

HOT GAME REVIEW

ロイヤルブラッド

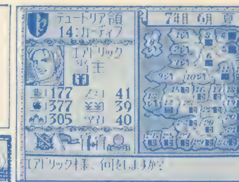
文・猪野清秀

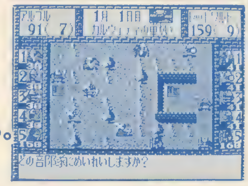


■光栄 ■8月29日発売
■¥9800 CD付¥12,200(税抜き)

『信長の野望』シリーズなどのSLGで有名な光栄の最新作。人間がモンスターや妖精などと一緒に暮らしていたころのお話。最強のドラゴンとそれを倒した6人の魔術師が封印された王冠「ロイヤルブラッド」を悪用しようとした王に対し、王女は王冠を奪おうとするが王女は哀れ捕らわれの身に。王冠に封印されていた魔術師も元の姿に戻る。王に謀反を企てた6人の貴族の元に魔術師たちは仕え、王国の復興の手助けをする。王冠を元の姿に戻し、王国を統一するのは誰か。

●容量：4M+64KRAM
●ジャンル：SLG
●ROM完成度：100%
●バックアップ：バッテリー
●プレイ方法：2P対戦可





↑ゲーム基本画面。国の状態などは大きな数字と絵で表示されるので見やすい
←戦闘画面は単純だが、画面一杯に表示されるグラフィックが見ものだ

天下の光栄、初の試み

パソコンゲームSLGの三大メーカーの一つである光栄がFC用のSLGを出すとの話があった時、さてはSFC用ソフトの聞き違いか、と勘違いしたがそうではなかった（ちなみに光栄初のSFC用SLGは『スーパー三国志II』。先月号に載っていたよね）。間違いなくFC用SLG、しかもパソコンからの移植ではなくてオリジナルなのである。名前は『ロイヤルブラッド』。初めて聞く名前だ。

調べてみると、光栄が今まで発売したFC用ソフトはすべてパソコンから移植されたもの。いきなりFC用ソフトが発売されるのは初めてだ。

また表示されるタイトルを見ると「イマジネーションゲーム」とはじめに表示される。これは今までの作品のようなガチガチのSLGではなく、いろんなジャンルの要素をかみ合わせた変化に富んだゲームとのことである。今回の『ロイヤルブラッド』は、たまたまSLG色が強かっただけの事だそうだ。

この二点の「初めて」からだけでも、光栄の意気込みを感じることができよう。

伝説の時代のお話

昔々、そう、ファンタジー系のゲームでよく使われる「人間とモンスター、妖精が共に生活をしていた」時代がゲームの舞台になっている。繰り返すようなので途中は省くが、要は他の貴族たちをやっつけて宝石（魔術師たちの仮の姿）を集め、神秘なる力を持つ王冠に戻し国を救い、捕らわれの身の王女を助ければめでたくハッピーエンドという、まるでRPGのような設定なのである。

だが心配めされるな。『ロイヤルブラッド』はれっきとしたSLGタイプのゲームだぞ。

基本は『信長の野望』シリーズとほぼ同じ。開拓を行って国を豊かにし、兵力を蓄え、同盟などの外交を駆使しつつ自分の勢力範囲を大きくしていくという具合いだ。これだけなら単なるSLGである。

魔術師の魔法が冴える

しかし『ロイヤルブラッド』が単なるSLGでなく「イマジネーションゲーム」である理由は、いくつでも見つけることができる。

各貴族たちには一人につき一人ずつ魔術師がついている。彼らを戦闘に参加させると、その強大なパワーで騎兵などの一般兵をバタバタとなぎ倒してくれる。気持ちいいぞ。お金さえあれば、さらにサラマンダーなどの派手な戦闘が期待できるモンスターを雇い、戦闘に参加させられるのだ。

イベントも非常に数多く、それらの中にも神話に基づいたもの、つまりいかにもファンタジーしているものが結構あるのだ。たとえば、ユニコーンがやってきて貴族の能力を高めてくれるとか、小人たちが畑を耕してくれたりといった具合いである。当然いいことばかりではなく、いたずら者の妖精が畑を荒してしまうこともある。

もちろん普通のラッキーなイベントや、プレイヤーにとっては嫌なイベント（疫病や山火事、冷害など）もたくさんあって、プレイヤーを飽きさせない。

いいことをすれば報われるのだ

あんまり大した事ではないかもしれないが、感心した点がある。それはゲーム中でも「いいことをすれば報われ、悪いことをすればバチがあたる」システムができあがっているのだ。

領民のためになるように、畑を耕したり穀物を与えたりしてよい政治を行っているとしよう。すると、能力値を上げてもらったり、穀物を分け与えてもらったり、畑を耕してもらったり、モンスターが戦闘の助けをしてくれると約束したりなど、イベントも不思議とプレイヤーにとっていいようなものばかり起きる。戦争ばかりしていると、よくないイベントは起きるし、畑は荒れはて、国の力はどんどん衰えていく。

光栄のSLGで戦争ばかりしているプレイヤーをよく見かけるが、それでは王国の統一は難しいだろう。戦闘が派手だからといって、それだけやっていたのでは駄目なのである。

命令も非常にすっきりまとめられていて、画面構成も見やすいものとなっている。国の状態の表示も、絵で表されていて分かりやすい。数値の入力の時にも、具体的な値だけでなく「少し」とか「ほとんど」といった大体の値での入力ができるのも面白い。初心者でも取り掛かりやすいものとなっている。ひとえにFC版から開発をスタートしたからなのであろう。

評価表

●操作性
●オリジナリティ
●コストパフォーマンス
●難易度
●熱中度
●キャラクターデザイン
●サウンド(BGM)
●グラフィック
●全体のバランス

さすがにFCオリジナルゲームだけあって、SLGにしては操作性はなかなかよい。コストパフォーマンスについてはやはりこの評価をつけざるを得ない。いくら内容が良いソフトでも、これだけの値段だと買うのをためらってしまうからだ。オリジナリティーは2とあるが、だからといってつまらないという意味ではないので注意されたい。グラフィックスは光栄のクォリティーを見事にキープしている。命令数も少ないし、初心者におすすめできるSLGという所だろう。（投入時間／約12時間）



猪野清秀
発売日当日にMDの『アドバンスド大戦略』を購入してから、大戦略三昧の毎日が続いている。キャンペーンも中盤に差し掛かり、現在スターリングラード。自分のターンをテキパキと終わらせ、相手のターンの間は原稿など他の用事をしている。出来があまりにもいいので、パソコンにも移植されるとグッドなのだが。

BURAI 八玉の勇士伝説

文・佐山アキラ



■リバーヒルソフト■8月9日発売
■¥7200(税別)

昨年パソコンゲーム界を揺るがした話題のRPG移植版。惑星キプロスで繰り広げられる八玉の勇士VSビドー軍の光と闇のハルマゲドンの物語だ。ストーリーは全体で8つの章に別れるドラクエⅣ方式。8人の勇士たちはそれぞれの闘いを経ながら最終章で結集し、闇の皇帝、ビドーに闘いを挑む。飯島健男氏のシナリオはノンストップのおもしろさ、それに加えて魅力的なシステム。ビジュアルも大幅にグレードアップされての登場なのであるっ!!

●メディア：CD-ROM
●ジャンル：RPG
●ROM完成度：100%
●バックアップ：あり
●プレイ方法：1P専用





↑鮮やかなキャラクターデザインとグラフィックはそれだけでも一見の価値ありだ
←レベルアップはステータス別に行われる。ＦＦⅡの熟練度と似たシステムだ

よくできたストーリー

多くのパソコンユーザーの心を掴んだ「ＢＵＲＡＩ」がやっとこさＣＤロムに移植されるってんで、レビューがぼくのところへ回ってきたわけだけれど、なんだかまた物議を醸しそうなことを書いてしまいそうな気がする。ま、いっか。

ゲームの中身は一本道のＲＰＧ。自由度はほとんどないけれど、パソコンゲーム界のトリックスター、飯島健男氏の手によるシナリオが、実によくできているので飽きてしまうということはまずない。なにしろパソコン版じゃあオープニングだけで40分以上の時間がかかったという奥の深～いストーリー、ドラクエやＦＦシリーズと比較しても遜色のない内容になっているというわけなのだ。

で、そのストーリーだけど、進行的にはドラクエⅣのスタイルを取っている。主人公である「八玉の勇士」たちそれぞれのエピソードが描かれるパートがあって、その後一堂に会した勇士たちがパーティを組んで敵と闘うスタイルね。

ただ、ドラクエよりもよく出来ているのが各キャラクターの書き分け。８人の個性が適度なユーモアを交えて過不足なく書き込まれているのだ。これはもう容量の差なんだろうけど、実に演出が細かい。７つの章の（一番初めの章はゴンザとマイマイの兄妹の話なのだ）どれもが、「トルネコ」のストーリー並みの魅力を持っていると書くのは誉めすぎだろうか。でも、それぐらいおもしろいのは事実なのだ。

プレイしている内にキャラクターに感情移入しちゃって「ああ、早く先に進みたい！」と思えるってのは、やはりいいゲームの条件ではあるのだよな。

個性的なシステム

このゲーム、ストーリーだけじゃなくシステム自体もひじょーに魅力的なんである。

各キャラクターのステータスは数字ではなく光を放つ玉で示され、ステータスが下がるに従って玉が小さくなり最後には砕ける。これが実にリアルで実用的なのね。マックスと現在値を一々見比べる必要がないんだからさ。

他にも各キャラクターが使える特殊能力の名前とか（飯島氏のネーミング・センスって絶対にヘン(笑)。戦闘離脱の能力が「ホナサイナーラ」だぜ）、武器や防具の相性といった概念なんかも凡百のＲＰＧと比べて圧倒的な個性を放っている。とりわけおもしろいのがメニュー画面で選択できる「行動」コマンドだ。

これは各キャラクターがフィールド上を移動中に攻撃力などのステータスを訓練するためのものなのだが、その中に「本を読む」というコマンドがある。本屋さんで本を買って、それを読み終わると、キャラクターが新しい能力を身に付けるんだけど、やってごらん、おもしれえぜー。開発者たちの「新しいことをやってやるぞっ!!」という熱気がひしひしと伝わってくる、素晴らしくも魅力的なシステムを「ＢＵＲＡＩ」は有しているのだ。

だがしかし、だがしかあし

よく練られたシナリオ、個性的で魅力的なシステム。これだけ取り上げてみればたしかに「ＢＵＲＡＩ」はここ最近では非常に優れたＲＰＧたる資格を持っているはずである。だけれども、パソコン版をプレイしたとき、ぼくはどうしてもこのゲームにのめりこむことが出来なかった。

それこそ、本当に泣き出したくなるほどバランスの悪いゲームだったのである。パソコン版は。

んで、このエンジン版をプレイするにあたってぼくが一番恐れていたのも実はバランスについてだったのである。ストーリーが面白いことはわかってる。ビジュアルがグレードアップされるであろうこともそうだ。これでバランスがそのまんまだったら…だれだってそう考えるでしょ？

まあ、しかし、その疑惑は幸いなことに疑惑のままで終わった。エンジン版は、抜群によくなったとは言わないけれど、唯一の欠点だったバランスの悪さにかなり手をいれたようだ。とてもユーザーフレンドリーなゲームに慣れてきた人たちにはそれでも多少違和感があると思う。しかし、ゲームが中々先に進まず泣きたくなるというようなことはなくなったのだ。買って損はないだろう。このストーリーを楽しまないテはないからね。

88版での「下巻」の発売を待っている人も多いと思うけど、エンジン版の続編はいつ発表になるのかな？早いとこ続報を知りたくなっちゃったな（おひおひ）。

評価表

●操作性
●オリジナリティ
●コストパフォーマンス
●難易度
●熱中度
●キャラクターデザイン
●サウンド(BGM)
●グラフィック
●全体のバランス

見ての通りです。操作性はもう少しスムーズにスクロールして欲しかった、と。難易度も結構微妙なとこだあね。バランスが気にならなければ熱中度はバッチグー。サウンドが低いのは、もうまったくの個人的嗜好ってことで勘弁を。でもカッチョ悪いと思うよ。んで、ストーリー性という欄があれば間違いなく満点をつけたはず。あと、ゴンザ＆マイマイ兄妹に５点。好きなんでちゅよー、この大ボケの兄妹が……。よく出来たストーリーはすべてを超えるな、うん。

（投入時間／12時間）



佐山アキラ

ウィザードリィ・アンソロジーがまだ本にならない…。こらっ、ベニ松、なにしとんねん!! おらあこの本の印税で引っ越ししようと思ってるんだからね、しくしく。冗談はさて置き、相変わらずパソ通にはまりまくりの毎日。飲みに出かける回数も減り、性格が変わったと後ろ指さされております。メールくれた人たち、ありがとう!!

HOT GAME REVIEW

1941

文・清野義孝



■ハドソン■8月23日発売
■¥9800(税抜き)

カプコンが誇る、縦スクロールの決定版『194～』シリーズの最新作。ハドソンがSG専用ソフトとして、3年前のアーケード『1941』の興奮を蘇らせる。マシンガン、ミサイル、スーパーシェルの3種類のパワーアップアイテム。サイド・ファイター、分身、POW、弥七の4種類のサブアイテムによって、自機のパワーアップを行い進んでいく。半連射機能搭載の自機・ライトニングP38を操り、ヨーロッパ戦線を舞台にした、全6ステージを駆け巡れ！

- ●メディア：SG専用
- ●ジャンル：シューティング
- ●ROM完成度：100%
- ●コンティニュー：あり
- ●プレイ方法：2P可





↑巨大な四連砲台の下に、隠れキャラの「USI」出現。『役コマ』にハガキを出そうかな
←これぞ『19』シリーズというような、編隊飛行機の数々。でかい戦闘機は、結構モロイぞ

『1942』との出会い

アーケードゲームとして一世を風靡していた『1942』に出会ったのは、ちょうど8年くらい前だろうか。あまり記憶にないので、その辺はこだわらないけど、どうしても忘れられないという事が、ひとつだけある。それは、今までプレイしたシューティングの中で、いや、今までやった1000を越すゲームの中で、もっとも低い点数をとったことだ。今こうやって原稿を書いていてもはずかしく、そして腹が立ってくるくらいだ。

さて、その点数はと言えば、なんとビックリ“50点”……。目をつぶっていても、赤ん坊でも、余裕のよっちゃんで取れる点数を、残機3のゲームでとったのだ。まったく、今こうしてゲーマー&ライターをやっていると思うと、忘れたい記憶のひとつだね。このことは。

まあ、こんな個人的な話をしても、おもしろくも何ともないので、ゲームのライターらしく本題に入ろう。

プレイしてて気持ちいい！

とにかく、何をさておいても褒めなきゃいけないのが、自分の思い通りにシャカシャカ動いてくれる、自機の操作性。本当にすんなり、行きたいほうに動いてくれるのだ。これは、シューティングにとってすごく大事なことだと思っている。ただでさえシューティングって、反射神経がものを言うジャンルなのに、自分の思いどおりに動かなかったら、イライラするだけで、お金を払ってプレイする価値なんかないよね。その点、このゲームは文句なく合格！ 見出しにも書いたけど、プレイしてて気持ちがいい！ 爽快！ と思えるほどなんだ。

また、この爽快感は、難易度設定のうまさに結びついている。ステージ1辺りでは、強い敵なんかでてこないし、弾をドバドバ吐いてくる敵もいない。それに引き換え自機のほうに対しては、パワーアップアイテムや、ライフ全回復の弥七など、有益なアイテムがどんどん登場してくるのだ。はっきり言ってしまえば、誰でも5回プレイすれば、ステージ3まで、楽にクリアできるようになる。そう言い切れるほどの、難易度設定のうまさ。まさに、ゲームする人間をはめるコツを心得ているぞ。

この頃のゲームと違う点

最近発売されているシューティングゲームって、ドハデな演出、バリバリハードな難易度、何これ、といいたくなるような、まったく目新しい要素のないのが多いような気がする。このままだと、どこまでいってもシューティング世界を揺るがす、ビッグなゲームが出てこないんじゃないかな。だけど、この『1941』をプレイしていたら、そんな気持ちが少し変わった。確かにこのゲームも、パワーアップに関していえば派手以外のなにものでもない。しかし、やりやすさ重視の考えなんかは、初期の頃にあった“誰にでも楽しめる”をモットーに作られていた、古き良き時代のソフトのようだ。

そのやりやすさ重視の発想で行われたかどうかはわからないけど、壁にぶつかっても一切ダメージがない。ダメージがないどころか、壁に接触すると、自機がクルクル回転して、四方八方弾の乱れ撃ち。結構高い命中率で、敵戦闘機を打ち落としてくれるのだ。と、まあ、とにかくいいゲームというのは、何を行っても、それが良い方向にむくから不思議である。当たりソフトを一本だしたメーカーが、その後、売れ線のゲームを出し続けていくのに、似ているね。

とてもいいゲームなのに

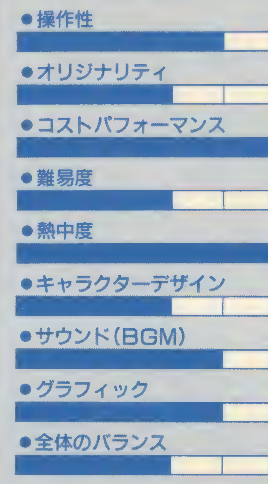
なぜ、これだけ秀逸なシューティングゲームが、SG専用として発売されるのか、とっても残念である。こう書くと、SGをけなしているように思うかもしれないけどそうじゃないんだ。普及率の高い、ノーマルPCエンジン（コア・グラ）で出せば、もっとこのゲームの良さを分かってくれる人が増えたのに、と思っただけなのだ。

そう！ 何回も言うようだけれども、この『1941』は紛れもない万人向けのシューティングなのです。

何だか、誉めちぎるだけ誉めちぎって、原稿が終わってしまったけど、実際プレイしてみれば、わかってもらえるはず。だって、理屈抜きでおもしろいんだもん。『1941』。値段分は、確実に遊ぶことができるよ。

あれ、まだ7行残ってるぞ。どうしようかな。あ！ そうだ。内田さん、原稿遅れてごめんなさい。それに、ここまで読んでくれた人、どうもありがとう。まだまだ未熟者ですが、どうかよろしくお願いします。それと『役コマ』もよろしくね。

評価表



操作性バッチリ。オリジナリティはまあまあかな。で、コストパフォーマンスなんだけどね。9800円。ちょっと高く感じるかもしれないけど、このゲームだったら確実に遊べるぞ。難易度、熱中度ともに、文句のつけようがない。キャラデザインは、ほとんど変わってないからね。サウンド、場面場面でけっこう聞かせてくれる。グラフィックもかなりきれいに描かれている。バランスも問題なし。つまり、水準以上の出来ってわけね。

（投入時間　8時間）



清野義孝

『役コマ』ページを担当している、マンガおたくの21才。先月号で、北枕さんからメッセージをいただき、感激しとります。2500冊ですか。うーん、上には上がいるもんだね。今は、村枝賢さんの『光路郎』、田村由美さんの『BASARA』が特におもしろい。個人的に好きな人は、原哲夫さんとか浦沢直樹さんとか、キャラをしっかり描く漫画家さん。あと、金子統さんです。いつもお世話になってます

OUT RUN

文・元宮秀介



■セガ■8月9日発売
■¥7000(税抜き)

5年の年月を経ても、なおゲームセンターで人気稼動中の、セガ体感ゲームの代表格が、満を持してメガドライブに登場だ。金髪の彼女を、真っ赤な高級スポーツカーに乗せ、ゴールに向かって走るのだ。5つのマルチエンディング、ムードあふれるネームエントリー画面などもアーケードそのままに移植され、CDが大ヒットした超有名BGM3曲に、今回は新曲が1つくわわった。各機種に移植されたが、この夏の1本、と期待している人も多いんじゃないかな?

●容量：8M
●ジャンル：レース
●ROM完成度：100%
●コンティニュー：なし
●プレイ方法：1P専用





↑何度見ても全然飽きがこない美しい風景、流れるようなスクロールが特徴
←たどったルートが確認できるコースマップ。勿論、全ルート攻略が目標だ

セガに過去あり

私はセガファンだ。マニアではない。言葉の定義は適当だが、セガマニアというのはきっと、SGシリーズや海賊版テトリスなどをコレクションしていて、「どんな音楽聴くの」との質問に「SSTバンド!」と何のためらいもなく答える人のことだ。

それに対してセガファンというのは、「どんなメーカーが好き?」と聞かれると「セガ、かなあ」と曖昧につぶやき、「じゃあ最近何かソフト買った?」と突っ込まれると「スーパー忍はおもしろかったよねえ…」と誤魔化す(買ってないのだ)私のような人間を指す言葉だ。

いやいや、そんな私もセガマニアだったことがあったのだ。前世紀・マークIII時代の話だ。その頃の私は日に三度我が身を省みるように、セガの未来を真剣に考えていた。アフターバーナーのイベント(無料)に、池袋まで出かけたこともあったのだ。

しかし、そんな私の熱い声援にセガが「だまってついてくればいいのさ!」と頼もしく反応してくれたことはたったの一度もなく、「これ今月分です」と、まるで義務を果たすかのようにソフトを供給していたものだ。「騙まして(ハードを買わして)しまったからにはさ、オレも男だし、責任はとるつもりだよ」、と火遊びのケジメをとる覚悟をかためた男の態度のようなものすら、感じとることができた。

ああ!マークIII版・アウトラン!! 上野から秋葉原を全力疾走して、オレはオマエを探したのだぞ!! なのにオマエときたら! いや、取り乱してしまった。昔のことは、いいじゃないか、お互いに。幸い現在のセガは絶好調のようだ。気を取り直してMD版アウトラン、いってみよう。

完全版と銘打つからには

こちらも万全の態勢で挑まなければならない。私は50円で稼動中のアウトラン・アーケード版で取材を敢行し、その上カップルの視線に堪えながらメモもとった。

「MD版はMD版なりに」そんな逃げ腰は通用しない。——なんて、MD版初プレイの印象はとても良かったのだ。ギアチェンジをボタン1つでカシャカシャと小気味よく行えるから、懸念されがちのMDパットによる操作も心配いらない。

コーナーでの感覚、急ハンドルによるスリップと煙、コースの設定、スムースなスクロールなどなど、ゲーム性は全て損なわれずに再現されている、と思う。さて、そこでアーケード版との比較が必要になってくるのだ。というのも、骨格をなすゲーム性が完全移植されているならば、両バージョンとも例えばAコースのタイムが、ほぼ同じものになるはずなのだ。

結果
原作AC版　1分10秒
MD版　　　1分9秒

Aコースのタイムだけなのはチト情けないが(本来、全コースチェックしなければいけないんだよな。反省)、想像通りの結果が出た。ゲーム性、OKだ。

次にチェックするのは音楽だ。うむ。まあ、マークIII版のようにTVの音を消してCDをかけて遊ぶ、といったハメに落ちいらないだろう。音質はCD版を1ランク落としたくらいのものだ。ちなみに新曲「STEP ON BEAT」を訳すと、「ビートにあわせて踊りましょう」となり、NHK趣味講座の趣きが漂よってくる。

釈然としないのがグラフィックだ。骨太の移植に成功したゲーム性に比べて、今一歩気合いが足りなかったようだ。本当に残念だ。「やればできるのに(こりゃ受験を目前に控えた息子を励ます母親の言葉だ)」

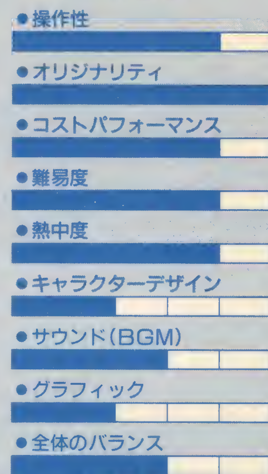
もう1つ最後に文句がある。「もっと早くリリースしてりゃあな」そうすればMD好調の波も、ずいぶん早く迎えていたのにさ(こりゃ文句、というよりは小言だ。小言)。

君だってそう思うでしょう

愚痴が多くなってしまったが、いいソフトだ。人は悪口になった途端、饒舌になる。そういうものだ。

はて、ゲームソフトに対する最高の賛辞は何だろう。私が思うにそれは「なんなら定価で買ってもいいよ」だ。いや、シャープさに欠ける嫌いはあるが、ディスカウント当り前の今、定価購入という行為は、個人の、ソフトに対する評価たりうるものなのだ(本当かよっ、おい!)。そんな定価ソフトのアウトランは、私をして、故障中のACパワースティックをわざわざ修理にださせたほどの実力がある。グラフィックに妥協すりゃ、いいソフトだぞ。では。

評価表



操作性はそのまま移植だし、アウトランにとってオリジナリティなんてのは「ナンのコッチャイ」といったものだ。8M7000円のコストパフォーマンスは大変よい。難易度はSUPER EASYからPROまで、といたれりつくせりの仕込みぶりだ。おねえちゃんの髪のなびきが乏しいから、キャラクターデザインはこんなポイントに。サウンドとグラフィックはその人の思い入れと好みで、印象がまるで違っちゃうからね。私としてはこんなところですか。

(投入10時間)



元宮秀介

1969年12月22日生まれ。大学生。本誌編集バイト。ライブに2年間、1回も欠かさず通い続けたビブラストーンが、ようやくメジャーデビュー盤を発売して、涙。フィリップ・K・ディクが生涯を通じて追求していたテーマを受け継いだような「MIKKY－D」という曲に、いたく感動。「××に代表される目に見えないパワーにだまされるな」だってさ。

HOT GAME REVIEW

ネメシスⅡ

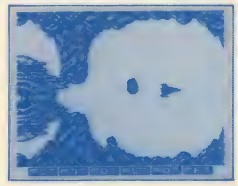
文・根本康弘



■コナミ■8月9日発売
■￥3800(税込み)

「グラディウス」シリーズのゲームボーイ版「ネメシス」の2作目。ステージ数は全部で5つ。その全てがオリジナルステージなのが特徴である。また今までのシリーズ作とは異なったコンセプトで、シナリオを感じさせるステージ構成や一部に挿入されるデモグラフィックなどが加えられている。パワーアップシステムはおなじみのパワーメーターセレクト。基本的には横スクロールだが、一部では上下スクロールする。オプションモード付き。

●容量：2M
●ジャンル：シューティング
●ROM完成度：100%
●コンティニュー：あり
●プレイ方法：1P専用





←↑巨大なビッグコアやデモグラフィックなど、今までの「グラディウス」にはない新らしいアレンジが目につく。考えてみればゲームボーイ版の本シリーズは概して質が高い

グラディウスの孫だから

「グラディウス」シリーズもここまで色々な機種で「II」や「III」などの続編が発売されていると正直言って飽きて来る。しかも機種ごとのオリジナルステージなどが多いうえにどれもこれも何となく雰囲気が似ているものだから「ああ、またこれね」と言いたくなってしまう。結局は赤い敵を撃ってパワーアップしてコアを壊しに行くだけのゲームなのだから。それをどのようなアレンジで見せるかという問題に対してコナミがとったのが、「グラディウスII」におけるボス面であり、ウェポンセレクトであったのだと思う。ところが「III」ではほとんどそれに手が加えられていない。「II」から進化した新作だとは認めたくないアレンジだったのである。これはアーケード、ファミコンなどに限ったものではなく、全機種のシリーズ作品に共通するマンネリ化であろう。最近のコナミ作品は冒険心に欠けていて無難過ぎるものばかりである。

ゲームボーイ版の「ネメシスII」は今までの「グラディウス」シリーズが保っていたラインをある意味では破った作品だと言えるだろう。シューティングであるにかかわらず、シナリオを感じさせるゲーム展開が今回の革新的な試みである。

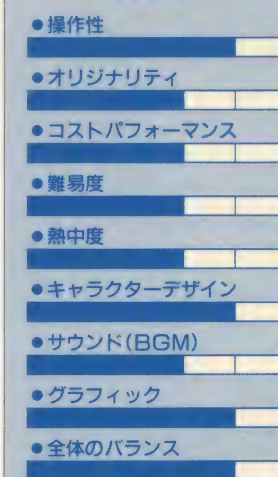
最初のステージ冒頭からそれを感じることができる。飛び立ったビックバイパーをいきなり後方から巨大なビッグコアが追いかけてくる。パワーアップなど何もない状態で空中に漂う岩を避けながら高速で逃げて行く。洞窟の入口に阻まれて停止するビッグコア。ここからようやく普通のグラディウスがスタートする。スタートボタンを押した直後からいきなり見せてくれるのである。このシリーズの出だしは絶対にザコキャラの編隊を倒してカプセルをかせぐものだとばかり思い込んでいたためにとてつもなく意外な気がした。ステージ2に至ってはビッグコアの内部が舞台となるのである。この変革は素直に良いものだと認めたい。

各ステージは比較的長めだ。さらにシーンがときおり展開するため複数の面がつなぎ合わされたかのような印象がある。今までにあったようなステージ——逆火山やモアイ、さらにはボス面など——は基地面以外は全く存在しない。このへんがきっぱりしていて気持ちが良い。今までしつこいくらいに同じようなステージばかりプレイさせられたのだからフレッシュな感覚で遊べるのは確かだ。だが、何かが足りない気がしてならない。これはゲームボーイ版1作目でも感じたことだ。その何かとは、いわゆるハッタリである。見た目の派手さが与えるインパクトみたいなものが欠けているのだ。アーケードやファミコンの「II」のステージ1・人工太陽のような目を引く演出が見られないためにどことなく寂しい展開になってしまうのである。物語っぽい展開と言えどしょせんゲーム内容に大きな変化は訪れない。おまけにゲームボーイの作品であるがゆえに迫力も半減してしまうのである。結局「グラディウスIII」のときに思った、エディットモードのような革新的になりきれない付け足し程度のアレンジから半歩だけ踏み出したに過ぎないと感じてしまうのである。1ステージ前半と2ステージ冒頭を除けば、とどのつまりはいつもの「グラディウス」と変わらないのだから。

横スクロールシューティングの場合パワーアップがもたらす快感はゲームの善し悪しの判断の重要なポイントになるはずだ。すでにパワーアップシステムの確立している本シリーズであるからして、その他のパートを充実させることが新作の評価を高める要因になるはずだ。その点、この作品は決して誤った作り方はしていない。だが、今までのシリーズ作に多く見られたように無難なアレンジが施されたに過ぎなかったのである。シリーズものの宿命と言ってしまえばそれまでだが、もはやこのシリーズのワンパターンさに飽きてしまっているユーザーも多いのではないだろうか。少なくとも自分は今まで「グラディウス」ファンだと思っていたが、すでに新作に対する期待感は以前ほど高くない。「ああ、新作が出るの？　ふ〜ん」レベルである。もしかしたらもう今までのシリーズ作を越えるような「グラディウス」は生まれないのではないだろうか？　などとぼんやり考えることがある。

もちろんそれだけではなく、何よりも今までのシリーズ作品の成功を見てきているために新作に対しての不安がないことが、慌てずに新作を待つ気にさせてくれるのだと思う。何ちゃって。

評価表



良くできてはいるゲームだ。だが1作目同様にあっけなく終わってしまうのがもったいない。さらにスタートボタンを押して10秒後までに抱かせてくれる興味がその後あっさりと消え去ってしまいいつもの「グラディウス」に戻ってしまう。「グラディウス」だったらば何だっていい、と自信を持って言える人ならば充分に楽しい作品になるであろう。ただし決してゲームボーイに向いている作品だとは言えない。目が追い付かない。
(投入時間・約4時間)



根本康弘
ここ3年くらいで映画をよく見るようになった。もちろんビデオの方が多いのだが。好きな俳優はロバート・デ・ニーロ。レーザーディスクで彼の作品を何枚か買った。もちろん「タクシードライバー」に「レイジングブル」、「ミッドナイトラン」なんかもある。そうそう「ゴッドファーザー」の4枚組もちゃ〜んと持っている。もっと買ったるで。

GB

HOT GAME REVIEW

フリートコマンダーVS.

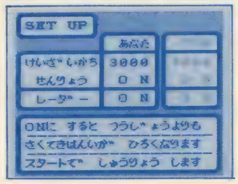
文・本山順一

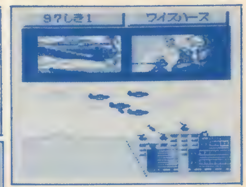


■アスキー■８月２日発売
■￥4635(税込み)

３年前にファミコンで発売されたゲームのアレンジ、移植版。しかし、元は初期のパソコンゲーム。マップが３種類になり、ユニットが少しだけ増え、バックアップがつきセーブができるようになった。また、ゲームボーイの特性を活かし、対戦もできるようになっている。これによって、索敵が、よりリアルなものになっている。勝利条件は、敵国の経済価値をあらかじめ設定した数値以下にする、敵部隊を全滅させる、もうひとつは設定により、首都占領でも可能になっている。

●容量：２Ｍ+64Ｋ
●ジャンル：ＳＬＧ
●ＲＯＭ完成度：100％
●バックアップ：バッテリー
●プレイ方法：２Ｐ対戦プレイ可





↑戦闘シーンも、よくかき込まれていて、とても美しい。ちゃんと、飛行機も落ちる。

←このように、できるだけマニュアルを使わないようになっているのは、嬉しい心遣い。

海はいい

海はいい。そこに加山雄三はいなくても、ビーチボーイズがいなくても、牧伸二がウクレレを持って歌っていれば、それでいいのだ。ちが〜う、海がいいのは、我々が日本人だからだ。だれもが、小学校の社会の教科書で読んだことあるでしょ。「私たちが住んでいる日本という国は、周りをすべて海で囲まれ、昔から海の恵みを受けてあ〜たら、こ〜たら……」というやつ。

なのに、なぜ……

そういう国であるにもかかわらず、なぜ、海を舞台にしたゲームが少ないのか。例えば、アメリカならば、ＮＥＳでも「ハント・フォー・レッドオクトーバー」や、「サイレントサーヴィス」という詳細不明の面白そうなゲームが出ているではないか。日本のゲームメーカーは、何をしておるんじゃ〜、という民衆の怒りは爆発寸前だったのだ。そこで立ち上がったのが、アスキー様の「フリートコマンダーヴイエス」なのだ。ゲームボーイで。

え。ゲームボーイで？うーむ。僕は、コーン、コーンという、潜水艦の映画によく出てくるような、静かで、涼しい感じのゲームを期待していたのだが。ゲームボーイで、あのブルーなグラフィックは無理だよな。それに、当然画面は小さいし、目だって疲れるだろうし。でも、海戦シミュレーションがなんにもないよりは、あるほうがいいに違いない。似たようなゲームばっかしじゃね。

GBでシミュレーション

なぜシミュレーションを、ゲームボーイで出すのか。それはあなた、ファミコン版はコストパフォーマンスもいまいちだし、セーブがターボファイルでしかできなかったし。不評点をさりげなく改良するにはゲームボーイがいいだろう、という安易な発想では決してない（セーブが６ヵ所できるというのは、ヤケクソ的に多い気がするが）。真の理由は、対戦用の索敵であろう。索敵は、リアルさを追求するシミュレーションゲームではたいてい出てくる要素で、敵部隊の位置と戦力を調べるのが基本的な機能。このゲームでは、攻撃をしかけるときも、この索敵モードで画面に写る範囲の敵を選ぶようになっている。

最近出た他のシミュレーション、たとえば、メガドライブの「アドバンスド大戦略」を例にとると、対戦の場合、プレイヤーは同じモニターを使用せざるを得ないので、どうしても敵部隊の行動が、わかってしまうという問題が生まれてしまう（メガモデムを使った場合を除く）。マニア同士ならば、「次、俺のターンだから、目つぶっててね」と言えるが（実際にこういうことをやらないよう、切に望みます）、ノーマルのプレイヤーは、そこまで面倒なことはしない。それが、ゲームボーイのような、ハンディゲーム機だと、それぞれが専用の画面を持っているので、簡単に解決されてしまうのだ。

ということは、このゲーム、実は結構マニアックだということだ。

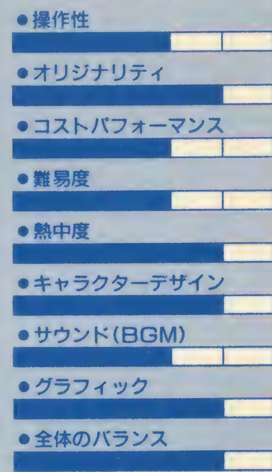
さて、ゲームボーイでリアルでマニアックなシミュレーションを出すことに関しては、いろいろな意見があるだろうが、僕は好ましいことだと思う。ゲームボーイをパズル専用機にしようと、それはユーザーの勝手だが、メーカーまでがそう考えてしまっては、将来性は無いに等しい。そういう中で、こんなゲームを出したアスキー様は、やはり、偉いといえよう。

このゲームのデキ

移植に当たってかなりの改良が施されていて、できるだけマニュアルがいらないよう工夫されている。ゲームスタート時のマップ選択、設定の変更のときにコメントが下半分に表示されたり、ファミコン版で噂のカクカクスクロールもない。外交コマンドというのが追加されていて、降伏勧告のほかに、自分で入力できるというのも、なかなか楽しい（どうやら、２Ｐ対戦のときにしか、使わないらしいぞ）。ただ、フォト画面（普通のゲームでいうところのマップ画面）を呼び出すのが、少々面倒くさい。僕は、コンピュータ相手に初心者用マップで、２時間で経済価値を下げ、クリアした。もちろん、対戦だと、単純に考えても、２倍以上の時間がかかる。ファミコン版のときに、タイレル辻さんがほめていたように、「手探り感覚」の魅力は損なわれていない。

ウォーシミュレーションが好きな人なら、絶対に買うべきだ。たとえ、対戦相手がいなくても、どんなに目が疲れようとも。

評価表



このまま、色をつけるだけでいいから、ファミコンへの再移植を望む。残念ながら、ゲームボーイだと、目が死んでしまうのだ。それで索敵モードの特性が失われようとも、買うね、わたしは。キャラクターデザインは、戦闘時のグラフィックだと考えて下さい。難易度は初心者用マップ時のものです。サウンドも、ファミコン版がＢＧＭがなかったのに比べると、進歩している。クリア時間は、戦略によって差が出る。そのつもりで。

（投入時間　12時間+α）



本山順一

ジャンル、メーカーなどに一切こだわらず、これまでに数多くのゲームをプレイしている大卒ライター。「こんなゲームあったか？」と聞けば、タイトルからメーカーまでズバリ答えてしまう強者。喰わず嫌いはないが、クリアを諦めてしまったゲームはある。最近は、メガドラのアドバンスド大戦略がお気に入りで、マニュアルを読むのに２日もかけたとか。



夏休み特別プレゼント!
読み切りファンタジーノベル

Ancient Ys Vanished

白銀(クラリス)の女たち

●小説イースI●

作/健部伸明
イラスト/高橋政輝

●作者から

人の出会いとは不思議なものだ。あうべき機会を逃したり、あってもうまくつきあえなかったりすると、一期一会という言葉を思いだす。縁がなかったのかと、悲しくなることもある。しかし時々〝こいつからはどうやっても離れられないのでは?〟と思うこともある。くされ縁ってやつで、前世からの因縁を感じてしまう。ともかく出会いというものはドラマティックなものだ。今でもそんな機会があると、期待と予感でなんとも心が楽しくなる。アドルと女たちの出会いはどうだったのか? ぼくはそれが書きたかった。

(健部伸明)

●「風よ。龍に届いているか/作・ベニー松山」は作者の都合により今回お休みさせていただきます。

1．サラ 暮れゆく街角

「手を貸してくれないかしら」

桟橋を渡ってエステリアの地に降りたった途端、背後から声がかかった。振り向くと、背の高い女性がいた。薄い唇をきゅっと結び、軽く腕を組んでいる。痩せた頬にかかっているのは、もつれた赤い髪。切れ長の目の端には疲れの跡が残っており、瞳には何かしら強い輝きがあった。

「手を貸してくれないかしら」

ゆっくりとたたみかけるように言う。口調は、依頼ではなく強制に近い。フードの分かれ目から見える身体はほっそりとしていて、その力強さがどこからくるのか、不思議でさえあった。

アドルは突然の来訪者に向かって返答した。

「占い師か何かに見えるね、あんた」

彼女はうなずく。

「サラよ、よろしく」

表情はけわしいままだ。

「アドル・クリスティン。プロマロックから来た」

戦士は重苦しい空気をふりはらうように、ニコリと笑って手をさしだす。

「知っているわ。嵐の結界を乗り越えてきた剣士さま、城塞都市ミネアにようこそ」

握手をすると、サラが笑った。二人の間の結界も、消えたかのようだった。

「からかわないでくれ。剣士だなんて」

アドルが照れ笑いすると、占い師の顔から、ふたたび生気が消えた。

「わたしは真剣です。あなたが来るのは、わかっていました」

「なんでもお見通しか。こわいね、占いっていうのは」

「ふざけないで。あなたの力が必要なの。手を貸してくれないかしら」

アドルは、肩をすくめる。

「あんたがそう言うのは三度目だ。歩きながら話を聞こう。ここは夜になると寒そうだ」

日はすでに暮れかけ、黄昏があたりを支配している。海の上の雲は、しじゅう稲妻を放っているが、音はかすかにしか届いてこない。

「ここではだれに聞かれるか……わたしの家に来てもらえない？」

彼女は両手で少年の手をにぎり、力をこめて見つめる。永劫とも思える瞬間が流れた。

アドルは少しうつむき、こまり顔で、やさしくゆっくりとサラの手をふりほどいた。アドルが何か言う前に、彼女は口を開いた。

「あなた、思ったとおり信頼できるわ」

サラはニコリと笑うと、背を向けて歩きだした。ほんとうに、うれしそうだった。

妖精にでも化かされたような気がした。アドルにわかっていることはといえば、ともかく彼女の後について行かなければならないということだけだった。

小さな家だった。風雨にさらされた看板は、かすかに『占い師サラの館』と読める。

中に入ると、壁からは鳥の羽毛や、うさぎの足、蹄鉄など、怪しげなものがたくさんぶらさがっていた。テーブルが一つあって、カードや水晶玉が散乱していた。

「商売道具なのよ、ごめんなさいね」

サラはテーブルの上を適当にかたづけると、アドルに座席をすすめながら、飲みものを出してきた。向かい側にすわり、水晶玉に手をかざすと、前置きもなく話をきりだす。

「いま、エステリアは重大な危機にさらされているわ」

アドルはうなずいた。

「帝国じゃ、うわさでもちきりだ。悪魔の塔がそびえ、魔物が徘徊する〝呪われた地〟だってね。ぼくは、この目で真実を確かめにきた」

「難破する危険をおかしてまで？」

「ああ……っていうか、本当のところ、自分が難破して死ぬなんて、考えもしなかった。ぼくはこの足で故郷からプロマロックまで歩いてきたし、プロマロックからここまで船できた。まだまだ行ってみたいところはたくさんある。こんなところでは、死ねないよ」

彼女は、思いつめたような表情でアドルを見つめた。

「真実を知るには、それなりの代償が必要よ。あなたの行く手には、邪悪な影がたくさんたちふさがっているわ。それをふりはらう自信があって？」

若者は肩をすくめる。

「やってみなけりゃわからない。剣の道ならすこしは学んだし。あんたがいうところの〝剣士さま〟になろうとしてね。それに、知りたいことがあって、その機会が目の前に転がってるのに、しりごみしたままじいさんにはなりたくないよ」

「若いのね」

彼女はにっこりと微笑んで、立ちあがった。飲みものの器を片づけはじめている。話はもう終りということか。背中を向けたまま、サラは声をかけてきた。

「今夜はもうおそいわ。宿はどうするの？」

アドルも立ちあがりながら、言った。

「ちょっと待った。話はまだ終ってないんじゃないのかい？　あんた、おれに話したいことがあるはずだ。まだ聞いてないぜ」

彼女は振り向き、両手を腰に当てて少女のように小首をかしげる。

「あなた武器は？　鎧は？　見たところ持ってないじゃない。自分の身にふりかかる火の粉もはらえない人に、エステリアの未来が救えて？　口ではなんとでも言えるものよ」

女は、ただ面白そうにこっちを見ている。

「からかってる……のか？」

「わたしは真剣よ。でも、眼鏡違いだったかしら」

サラの顔にへばりついた笑いは消えない。

「あんた、いったい何が言いたいんだ？」

「わたしが本当のことを言ったら、あなたはもう後には引けなくなる。命をつけ狙われるわ。それでもいいなら、その覚悟ができたら、もう一度ここへいらっしゃい。武具をそろえてね」

「おれを試したわけか」

アドルは荷物をかつぎ、出入り口を開ける。風が吹きこんできて髪を引いた。

「言っとくが、危険なんてものはおれを押しとどめる理由なんかにならない。安全な暮らしがしたいんだったら、まだ国で百姓をしてたよ。命の危険がある

だって。結構じゃないか。いちいち命を惜しんでちゃ、冒険家なんてやってられないさ」
「わたしはあなたを地獄へと導く、死神かもしれないのよ」
アドルは笑ってみせる。
「明日またくる。必ずな」
「期待してるわ」
彼女は手を振った。
戦士は後ろも振り向かず、今宵の宿を探しに行く。
若者が去ったあと、サラの表情はデスマスクのようにこわばった。全身から力が抜ける。一瞬にして歳をとってしまったようだ。
「アドル・クリスティン……あなたが唯一の希望かもしれない」
彼女はつぶやくように言った。

次の日の夕方、アドルの姿はミネアの城門の前にあった。昼買った鎧は黒く汚れ、身体のあちこちに爪や牙の傷が残っている。
剣士は、自分の手を見た。さっきまでの戦闘を思いだす。
化物がつるでできた触手を伸ばした瞬間、彼はもうその場から跳びすさっていた。剣が宙を舞い、どすっという鈍い音とともに敵の首にめりこむ。確かな手応え。一瞬遅く、怪物の叫び声があがった。傷口に触手をやり、そこから流れる樹液を見て、相手は恐怖におののいた。
敵の反応を待っていなかった。すかさず二撃目を肩口に、三撃目をわきばらに突き刺す。怪物はどうとたおれた。
魔物と戦うのは、まったくの初めてだった。だが身体がひとりでに反応していて、相手を倒していたのだ。
おれは剣士として生まれ、剣士として生きる。そう誓って、郷を出た。今もその気持ちには変わりがない。
門をくぐって中に入ると、日の暮れかけた街角を、子供たちがワイワイいいながらうちへ帰ろうとしている。魔物が町中まで攻めてきたら、こんな光景はなくなってしまうだろう。
アドルは、自分の行くべき道をしっかりと見すえた。そして、占い師の館のドアをたたく。
サラは微笑み、彼を迎えてくれた。
「アドル・クリスティン。今日きてくれてよかった」
口調といい、顔色といい、どことなく影が薄かった。
「あんた、顔色が悪いよ。大丈夫かい？」
「いいのよ、わたしのことは」
「だって」
「それより、イースの話をしないと。もうあまり時間が残されていないのよ」
サラはアドルに有無を言わせない。彼女はあまりにも真剣だ。
「むかしこのあたりにはイースという国があったの。イースは女神と神官に守られて、栄華を極めていた。でもなにかの理由で一夜にして滅んでしまったわ。言い伝えによれば、ここエステリアにはイースの歴史を記した書物が伝わっているという。その書物を探しだしてほしい。あなたに探しだしてほしいのよ、アドル・クリスティン！」
彼女はアドルの手をとり、なにかを掌におしつける。

手を開いてみると、黒いビロードの中に、金の台座にはめこまれた水晶があった。中に燃えるような輝きがあって、矢のような形をつくっている。ゆっくりとまわしてみるが、不思議なことにその矢印は、常に一定の方向を向いているようだ。
サラは両手で彼の手をつつみこみ、しっかりとにぎらせた。
「このクリスタルが、あなたをイースの本へ導いてくれるわ。持っていって。なくさないで」
サラの体温が伝わってくる。それとともに、悩みまで感じ取れるような気がした。切迫した口調は、本を探すということが、みかけほどやさしくないことをしめしている。彼女が前に言ったことが本当だとすれば、エステリアの存亡がかかっているはずだ。
「わかった。いやとはいえないよ」
安堵の表情がひろがり、彼女の全身から力が抜けた。
「そう、ありがとう」
すうと手が離れる。なごり惜しい気持ちが、のどの奥にひっかかった。
「じゃあ、もう行って」
彼女は立ちあがり、出入り口を開け放つ。
「サラ」
「あなたが心配しなければならないのは、このわたしではなくエステリアではなくって。わたしなら大丈夫よ。自分のことは自分がよく知ってるわ」
「サラ……」
「いつまでもそんなところにつっ立っていたら、戸がしめられないわよ」
彼女の豹変ぶりに、アドルはふたたび驚かされた。何かを隠している感じだったが、明らかにそのことを尋ねられたくないようだった。
サラはアドルを追いたてるように、館の扉をしめる。アドルはふりかえる。
「気をつけて、アドルさん」
力のない笑み。
「もしゼピック村に行くことがあったら、おばのジェバに会うといいわ。あなたの力になってくれるはずよ」
戸はピタリと閉ざされた。
それが、サラの姿を見た最後だった。

2.ジェバ 宵闇のやすらぎ

緑に囲まれた小さな里、それがゼピック村だった。アドルはそこで、白髪の老婆の館を訪問した。
「ジェバさんですね」
老婆は椅子に座ったまま、こっちに首を向ける。
「あんたは？」
瞳は深い蒼で、なみなみならぬ知恵を秘めていることを感じさせた。アドルは、どこかでそれと似た目を見たことがあると思った。
「旅の者です。ミネアのサラさんから、あなたに会うようにいわれて来たのですが」
「サラが？　あの子があんたをここへ？」
老婆は少し驚いていた。アドルはうなずいて、サラからあずかった水晶を取り出した。彼女は目を細め、アドルに椅子をすすめる。



「確かにそれは、サラが持っていたものじゃ。そうかおぬしがのう」

サラとのいきさつの一部始終を話す。老婆はいちいちうなずいて聞いていたが、最後にこう尋いてきた。

「ところで、サラは元気じゃったか？」

「ええ、まあ……」

彼女が何か思い悩んでいたことを思いだす。それをここで言ったものかどうか……。

不思議なことに、ジェバはそれ以上深く尋きもせずに、うなずいた。

「まあ、疲れたじゃろ。とりあえず休んで行きなさるとよい」

結局のところ、アドルはジェバの家にやっかいになることになった。この村に宿屋はないし、ジェバはイースに関する伝承をいくつか知っていたのだから。

ジェバは語った。

「今を去ること八百年前、このエステリアの広大なる大地は、イースと呼ばれていたのじゃ。イースは賢く美しい二人の女神に守られ、六人の神官によって治められていた。その統治は公平にして無私。さらに神官たちが生みだした不思議な金属クレリアのおかげで、その栄華は永遠に続くものと思われたのじゃ。ところがの、大きな災厄によって、イースは一夜にして滅んだのじゃよ。その災危が何だったのか、残念なことに今に伝わってはおらぬ」

「イースの本が見つかれば、その謎は解けるのですね」

老婆はうなずいた。

「ああ、おそらくの。ただ……」

アドルは身を乗り出す。

「ただ、何です？」

「村の外に、たくさんの魔物がうろうろしているのは、見たじゃろ。あんなものが出てきたのは、つい最近のことじゃ。今までわしらも、魔物なぞ神話の中の生きものだと思っておった。それが本当にこの世にいたとなると……」

「イースを滅ぼしたのは、魔物だと？」

「そうかも知れぬし、そうでないかも知れぬ。真実はおまえさんの目で確かめることじゃの」

ジェバの目は細くなり、たくさんのしわの中に消えた。

クリスタルの炎は、アドルをバキュ＝バデットへと導いた。さしわたし一キロ強のカルデラ。その周囲は、けわしい外輪山によって囲まれている。ふもとの村から見上げると、闇のように黒い〝悪魔の塔〟が、外輪山から天を突くようにそびえたっていた。

ただでさえ傾斜がきついのに、この山道は〝悪魔の塔〟に向かって続いているように見える。

登りきったところで、そうではないことがわかった。白亜の宮殿が、カルデラの内側を見おろすように、たたずんでいる。前面には何本もの柱があり、その間を、何か人型をした怪物がうろついている。

クリスタルの矢印は、確かにこの中をさしていた。ふもとの老婆の話を思いだす。彼女はこれを、〝サルモン神殿〟と呼んでいた。そしてアドルに、その神殿の封印された扉を開ける鍵を渡してくれた。

アドルは足音をひそめ、魔物たちの視線をさけながら神殿の門をくぐった。

中は左右に広がる廊下のような場所だった。入口のアーチの上には何やら奇妙な紋章があり、その左右に女神の像らしきものが三体ずつ並んでいる。翼のある銀色の女神は、至福の表情を浮かべてアドルを見下ろしていた。像はまるで生きているようで、数百年前の息吹が、時を隔てて伝わってくるような気がした。

ふと、一番右の像が金色に光り出した。そしてふところが少し暖かくなっていた。サラにもらったクリスタルが、まるで像と共鳴しあっているように激しく輝いている。

おそるおそる、像に手を触れてみる……。その瞬間、軽い目まいが襲いかかってきた。

目を開ける。気がつくと、あたりの景色が一変していた。

アドルは一瞬にして悟った。クリスタルと女神の導きによって、自分がこの宮殿の奥殿にテレポートしたことを。そして女神や魔法が、いまだにこの世に存在することを。

アドルは剣をふるい、柱の陰で敵をやりすごし、中に隠されていた多くの宝物を手に入れた。宮殿の中で、アドルは二体の強敵と遭った。イースの書の記述から、後に炎の魔術師ジェノクレス、および長虫ニグティルガーと判明する魔物である。六人の神官の子孫でありながら、〝魔〟に魂を売り渡し、人間の姿を失なったものたち。

だが運命によって、アドルはこの二つの化身を葬りさり、彼らが守っていた『イースの本』を、ついに手に入れた。

3.フィーナ　真夜中の出逢い

地上へ戻ろうと神殿の中を歩いていると、鉄格子が目に入った。息を呑む。檻の向こうに、目も覚めるような美しい少女が眠っていたのだ。

少女はアドルの気配にまぶたを開き、その大きな碧い瞳で彼を見つめた。長い銀の髪が、肩で揺れた。なぜかわからないが、何かなつかしいような気持ちがわきあがってきた。

急いで牢屋の鍵を外し、中へ駆けこむ。

「あなた……」

「おれはアドル。冒険家さ。それよりきみ、歩けるか？」

「ええ。わたしはフィーナっていいます……」

「急いでここを出よう。話は後だ」

彼女の手をとって走りだす。導きの女神像に再び触れ、神殿を出た。

不意に後ろ髪を引かれた。一瞬、フィーナの顔と女神の顔が、だぶって見えた。

「どうかしました？　わたし、顔に何かついてます？」

はっとする。彼女を長い間見つめていたことに気づき、思わずうつむいた。

「何でもない。きみがあんまりきれいだったんで、見とれたんだよ」

本心も、いくぶんかは混じっていた。

「まあっ、アドルさんったら」

フィーナは軽く、アドルの頬をたたく。

アドルはその手をつかんで、ウインクをした。

「先を急ごう」

「え、ええ」

フィーナは顔を赤らめた。しかしそれに、アドルは気づかなかった。
とうに夜半はすぎていた。空はすっかり黒雲で覆われ、ゼピック村への山道も、果てしなく暗い。
「これ、持ってくれないかな」
わざと無造作に、火のついた松明を渡す。
「あ、あの、持ってればいいんですね？」
うなずき、二、三度剣を素振りして、振り向く。彼女はこわごわとこっちを見ている。
「前を照らしてくれ」
「は、はい」
歩き出すと、彼女は片手でアドルのすそをつかみ、離れようとしない。恐怖で荒くなった息づかいが、手にとるようにわかる。
グッと唇を噛んで、自分の内面と戦わなければならなかった。
かなり山道をおりたところで、向こうから人影が近づいてきた。しっかりと鎧を着こみ、剣も持っている。ほかにも、魔物を倒しまわっているつわものがいるのか。村の自警団だろうか？
そうであってほしかった。だがそれは、思い違いだった。
「あっ、ああっ、キャーッ！」
フィーナの悲鳴が、谷間にこだました。
「さがってろ」
左手で彼女を押しやり、すばやく剣をかかげた。
確かにそいつは人だったろう。おそらくかつては。いまはもう肉はそげ、わずかばかりの皮が骨にへばりついている。眼球のない眼窩からは、ウジ虫が這い出してくる。魔物に倒された人間の死体は、こんな化け物になるのか？
「フィーナ、そこを動くなよ。目はつぶってろ。松明を離すな」
怪物が大きく口を開けて、この世のものとは思えぬ叫び声をあげた。張り切った頬の皮が裂け、きたならしい喉の奥が見えた。
汚物のこびりついた剣が振り降ろされる。
「あぶない！」
背後から、悲鳴以外の単語が聞こえた。
すばやく盾で攻撃をふせぐ。笑みがもれた。フィーナはパニックしていない。大丈夫だ。
だが、衝撃で身体が後方に滑った。
ちいっ、手強い。
踏みとどまって、剣をたたきつけた。鋭い金属音。こちらの突きも、受け流された。
くそっ、こいつには常識が通用しない。切るための肉がない。
踏みこんで、力のかぎりたたきつける。バキリと相手の肋骨が折れる、手応えがあった。
笑えない。こたえた様子がない。すぐさま頭上に、腐った剣が来る！
転がってかわした。二の腕に切っ先が触れた。
痛みはまだ感じない。立ち上がる寸前、もう一撃がすねにきて、血が飛び散った。女の悲鳴が、耳に残る。
「ちょうしこくんじゃねぇ！」
立ちあがりざま、剣を刈り上げた。剣は相手のわきばらに入り、背骨を叩き切った。
死体の上半身は、岩に叩きつけられ、動かなくなった。
下半身は汚物をたれ流しながら二、三歩あるいたかと思うと、がしゃりと後ろに倒れた。
戦いは終わった。大きく息をつくアドルの四肢に、ゆっくりと傷の痛みが戻ってくる。
「アドル！」
女が駆けよってきた。肩が震えている。
ゆっくりと、肩に手を置いてやる。
「いい子だ、いい子だ。もう恐くないよ、恐くない。大丈夫さ。魔物が出たって、今みたいにおれが守ってやるよ、心配するな」
フィーナの白い腕が、アドルの背中に伸びた。松明が地面に転がり、明りがゆらめく。彼女は、身をふるわせてしっかりと抱きついてきた。
「フィーナ」
少女は、小さな声でささやいた。
「少し、このままでいさせてください。お願い……」
震えが徐々におさまってくる。アドルは夢中で、彼女の頭を抱いた。掌の中で、絹のような髪がサラサラ流れた。
彼女は、まるで子供のようにすがりついていた。時間にすればほんの十数秒だが……永遠のような長さだった。
アドルは、苦労してフィーナの身体をゆっくりと引き離す。
「さあ、もう大丈夫だ。ほら、きみのドレスに血がついちまった」
フィーナはアドルの顔を見上げる。
「こんな服なんか……。手当しなきゃ」
彼女はすそを破って、手早くアドルの腕と太股を、しっかり縛った。
フィーナはアドルの手を取る。アドルは彼女の瞳を見つめる。
「目をつむって。傷がはやくなおるおまじないよ」
呪縛されたように、少年は目を閉じる。
二人の距離が縮まる。フィーナは若者のひたいに、そっと唇をよせた。
男はまぶたを開いた。
「村はすぐなんでしょう。急ぎましょう」
女は立ちあがり、うつむく。
「ああ……」
アドルも立ちあがる。
二人は再び、道をおりはじめた。

「年寄りの独り暮らしはさみしいからのう。かえってうれしいくらいじゃよ」
ジェバはそう言って、フィーナを引き受けてくれた。
「あなたなら、安心です。彼女をまかせられる」
アドルは笑った。
フィーナは、少しさびしげな目をしている。
「もう、行ってしまうの？」
「また、来るよ。頼まれたものを届けにいかなくちゃ」
アドルは、そう言って神殿で探しあてた『イースの本』をたたいた。
「サラには、よろしくいっといてくれよ」

ジェバが目を細める。荷物を背負って、アドルは振り向く。
「フィーナ、記憶が早く戻るといいね」
彼女は何も言わず、アドルを見つめている。ジェバは、フィーナの頭をなでた。
「かわいそうに。さらわれた時に頭でも打ったのかね。思いだそうとすると、頭が痛むみたいだから、無理に思いださないほうがいいよ。そのうち、時がきたら、きっと思いだすさ」
フィーナは、アドルの姿が見えなくなるまで、戸口に立って見送っていた。
「ねえ、ジェバさん」
ジェバは、編みものをしながら答えた。
「なんだい、フィーナ」
「記憶がもどったら、わたしアドルさんのことを忘れてしまうのかしら？」
「そうだね。そういうこともあると、聞いたことがあるよ」
「だったらあたし、記憶なんか戻らないほうがいい」
「フィーナ、大丈夫さ。人間ってもんはね、自分にとって本当に大事なことは、忘れようったって忘れられないものなのさ」
フィーナは振り向く。
「ありがとう、ジェバさん。わたしあなたのことも、きっと忘れないと思うわ」
「どういたしまして」
老婆の表情も、こころなしか明るくなったようだ。

4.レア　ずぶ濡れの真夜中

夕刻、雨が降りだした。雨は勢いを増して、野も山も町も、灰色に濡らしていく。あたりはすでに闇である。
「ハア、ハアッ」
荒い息遣い。剣を杖代わりにして、アドルはミネアの城門をくぐる。全身に傷を負い、目は血走っている。気を抜くと意識がふっとびそうだ。身体じゅうの筋肉が反乱を起こして、痙攣したがっている。
ヘマをした。廃坑の魔物との戦いで、完璧に体力を消耗しきってしまったのだ。町へ帰る途中、なんの気もなく水晶を取りだしてみた。そのおかげでこのザマだ。水晶には反応があらわれていて、炎の矢印が、アドルを廃坑へと導いた。
真っ暗な廃坑は、くねくね曲がっていて方向感覚を失いやすい。中には内臓や脳を連想させる魔物が山のように巣食っていた。その親玉らしいコウモリの怪物を倒し、もう一冊の『イースの本』を手に入れたはいいが、あらかた血を抜かれてしまったのだ。
「ハア、ハア、ハア、ハアッ」
町の中に入ったとたん、よろめいた。それほど歩かないうちに、ぬかるみに足をとられて、頭から泥につっこむ。冷たくて、気持ちがいい。意識が遠くなる。とてつもなく気持ちがいい。
何か夢を見たようだ。ふたりの美しい少女を見たような気がする。ふたりとも銀の髪に銀の瞳で、こっちを見ている。
フィーナ……。ひとりは確かにフィーナだ。なんでこんなところに……。
もうひとりも、フィーナによく似た女の子で、泣いているようだ。それとも雨に打たれているだけか？
「さよなら、アドル・クリスティン」
ふたりの乙女は、アドルに背を向けて去っていく。胸がしめつけられるような気がした。
待ってくれ。そう言って追いかけようとした。手を伸ばす。身体が動かない。叫ぼうとしても、声が出ない。必死に力をふりしぼる。
「うう、あ……」
うめき声がでた瞬間、呪縛から解放されたように、アドルはピクリと身をふるわせた。夢は、かき消えた。
気がつくと、ザーザー降りの雨が、アドルの頬をたたいていた。じゃりじゃりした泥の味が、舌をいためつける。
ゆっくりと汚れきった身を起こし、頭を左右に振る。身体についた泥を、どしゃぶりが洗い落としていく。
左右を見渡し、ここがどこか思いだした瞬間、ふたたびすすり泣きが頭の中に響きわたった。夢の中の声と、一緒だった。
左右を見渡し、その声が幻聴などではなく確かに聞こえてくることを確信すると、アドルは痛む筋肉に活を入れて、一歩一歩進んでいく。
町外れの木の下に、うずくまっている影があった。フードつきのマントで身をつつみ、雨をしのいでいるようだ。
人影が、顔をあげた。女だった。夢の中で見た、銀髪の女だった。頬は雨のせいか涙のせいか、濡れている。
「きみは……」
「あなたは……」
ふたりは同時に声をかけあい、同時に口をつぐんだ。しばし無言のまま見つめ合う。銀髪の女が、先に口を開いた。
「わたしは詩人のレア」
「アドル・クリスティン。冒険家だ。こんな雨の中、こんなところで何をしてたんだ？」
「盗賊に銀のハーモリカを取られてしまって……。命の次に大事なものなんです。あれがないと詩もつくれないし。もうどうしたらいいか」
「盗賊か……。そういえば、例の“悪魔の塔”に住んでいる、ゴーバンとかいうやつだな。町の人も何か噂をしていた」
「ええ」
「場所がわかっているなら話は早い。とすると……これはどういうことなのだろう」
ふところに手を入れ、銀のハーモニカを取りだす。
「これは……これはわたしのです。」
彼女は奪い取るようにしてハーモニカを取り、不思議そうにアドルを見た。
「ありがとうございます」
アドルはにっこり笑おうとした。だが、頭の中に霧がかかりはじめた。
「廃坑にあったよ」
そう言うのがせいいっぱいだった。
「え、廃坑ですか？　なんでそんなところに……アドルさん、アドルさん、どうしたんですか。しっかりしてください、アドルさん……」
目の前が暗くなった。レアが、さかんに自分の名を呼んでいる。
記憶がとぎれた。

気がつくと白いベットに寝ていて、何人かの人間にかこまれていた。
髭面の白衣の医者は、怒っているようだ。
「こんなになるまで、なんで放っておいた。ちょっとは、自分の身体というものを考えたらどうだ！　いいか、全身五十六ヶ所の打撲。裂傷、擦過傷は数知れず。化膿による発熱で、おまえさんはぶったおれたんだぞ！」
髪を編みこんだ看護婦らしい女性が、間に入る。
「クラーゼ先生、相手は病人なんですよ。そんなにまくしたてなくても」
なるほど、この町でも名医と名高いクラーゼの病院か……。医者はさらに説教を続けたが、アドルは聞き流した。
「いいな、絶対安静にしとるんじゃぞ」
それが先生の捨てぜりふだった。
医者と看護婦が出ていくと、レアが近寄ってきた。気がつかなかったが、どうやら部屋の隅で待機していたらしい。
「きみが助けてくれたのか？」
彼女はニコリと笑う。
「目の前で倒れられたら、ほかに何ができて？」
「ちがいない」
笑おうとすると、傷口がいっせいに不平をいった。涙がこぼれてきた。
「だめよ。院長先生が言ってたでしょ。あなたもっと自分の身体のこと、考えなきゃ」
身体と相談して、なんとか苦しくない体勢を見つけだす。結局は、何も考えずに横になっているのがよさそうだ。
「すごい熱だったのよ」
「看病してくれたのか。ありがとう」
レアは笑うとタレ目になる。彼女は首を横に振った。
「いーのよ。ハーモニカを取り返してくれたじゃない。そうだ。あれからすぐ曲をつくったの。あなたのためにつくったのよ。吹くわね」
レアは目をつぶって、ハーモニカに息を吹きこんだ。
静かな美しい音色が、アドルの胸に染みついた。どこかで聞いたことがあるような気がする。もちろん、そんなことはなかった。澄みきった風のような曲だった。
「ありがとう。すばらしい曲だ」
「おせじでも、うれしいわよ」
「そんなことないよ」
ふたりはひとしきり笑った。

例によって、レアや院長のすきをみはからって病院を抜けだした。サラの家へ行かなくては。
ドアがなかば開いていた。胸さわぎがする。いそいで駆けこんでみると、中は口にできないほどひどい状態だった。
「サラ！」
だれかが家探ししたと見えて、羽目板や壁板もはがされ、床には壊れた水晶玉の破片がころがっている。
「サラ！」
返事はなかった。夢中で彼女からあずかったクリスタルを取りだしてみる。中の炎が、地面のある場所をさしていた。必死に掘る。爪が痛くなるのもかまわず。
すぐに油紙につつまれた手紙が、見つかった。その手紙にはこう書いてあった。
『アドルさん。私は「イースの本」の謎を知りすぎたらしく、命を狙われています。詩人のレアさんにある大事なものを渡しておきました。レアさんから受け取ってください。最後に……あなたの運命は、悪魔の塔ダームに続いています。盗賊の導きを得るのです。　サラ』
アドルは肩をがっくりと落としながら、ミネアの町を歩いていた。
「アドルさん、アドルさんじゃない」
そう。戦士はハーモニカの音色に導かれ、ふたたびレアに出会った。
あの手紙を見せ、詩人にことの一部始終を話す。
レアはうなずいて、アドルに三冊目の『イースの本』を手渡した。
「これが……」
「サラさんは、あなたにこの本を読んで欲しいって」
「でもぼくは、この国の古い文字は読めない」
「そうね……でも彼女のおばさんは、もの知りだと聞いたわ」
「ジェバか」
レアはうなずく。
「そうよ。ジェバのもとに行きなさい」
「レア、おれがもう少し彼女の元に早く帰ってこれたら、サラは死ななくてすんだかもしれない。おれは彼女を救えなかった」
「自分を責めるのはおよしなさい。あなたのいけない癖よ。人には運命というものがあって、それはあなたでもどうしようもないことなの。それより、彼女の遺志をついであげて。イースの本は全部で六冊あるわ。クリスタルの導きに従いなさい」
アドルは顔をあげる。
「レア、きみはいったい」
「しがない吟遊詩人よ」
そういって、彼女は笑った。

5.女神たちの夜明け

ふたたびジェバの家を訪れる。
「アドルさん！」
フィーナが彼の名を呼んで、飛びついてきた。アドルの表情は、凍りついたように変わらない。彼女はけげんな顔をし、しぶしぶながら離れるしかなかった。
「あなたの姪御さんが……」
アドルはジェバに言った。彼女はきびしいおももちで、さえぎった。
「あんたのその顔を見ればわかるよ。あの娘な占い師だからの、自分の運命をうすうす知っていたのじゃ。さけられない運命だったんじゃ」
「それじゃ、やっぱり……」
アドルは力尽きたように、へたりこんだ。フィーナがそっとその肩を抱く。
アドルはダームの塔へ向かった。その後ろ姿をフィーナが見つめている。ジェバはやさしく彼女の肩に手をやり、家の中に連れて入った。

塔のすぐ下には番小屋のようなものがあり、男がその小屋を守っていた。
「ああ、おめえか。おふくろから聞いてるよ。おれは盗賊のゴーバンさまだ」
彼は、アドルの顔を見るなりそうきりだした。
「ジェバさんの……」
ゴーバンはうなずくと、先を続けた。
「ダームの塔への入口は、実はこの裏手にあるんだがな、魔物たちが出てこれねえように封印してあるんだ。だから、おめえ一度入ったら、もう出れねえかもしれねえぜ。いいのか？」
「道は自分で切り開くさ」
「へん、気にいったぜ。しかし、装備はそろったのかい？」
「ジェバさんに読んでもらったイースの本には、クレリアという金属のことが書いてあった。どうやら“銀”のことらしい。魔物がこのクレリアを造る際に生みだされたとすれば、“銀”の武具がやつらにたいして何らかの効果を持っていてもおかしくはない」
アドルは、マントを広げて自分の装備を見せた。
「わかった。封印をあけるとしよう。がんばんな」

漆黒の塔は、全部で二十五階あった。
一層一層あがるたびに、また新たな魔物が立ちふさがった。だがどんな障害も、アドルの気をくじくことはできない。魔物どもを倒して、『イースの本』は五つまでそろえることができた。アドルは次々と扉を開け、階段を駆け上がって最上階の扉の前に立つ。
扉には封印があったが、青い護符の力で、呪いとともに扉がはじけとび、屋上への道が開けた。
この護符は、ルタ＝ジェンマという囚われ人が持っていたものだった。
「アドルさん。わたしはイースをおさめていた神官の子孫なんです。わが家に伝わるこの護符は、魔に対して強力な力を持っています。このおかげで、ぼくはたいした魔物にも遭わずに、この塔へ入れたんです」
彼は足をけがしていて、その場から動けなかった。だが、彼はその身を捨ててまで、アドルに護符を渡そうとしたのだ。
「だいじょうぶ。もうわたしの友人のドギがいます。めっぽう力が強くて、魔物をやっつけてくれるんです」
その護符が、今ここで役に立った。
あたりは夜だ。風がアドルの髪をもてあそぶ。
屋上の床には、不思議な紋章が刻まれていた。その紋章を踏む……。
一瞬目が眩んで、四角い闘技場にテレポートした。目の前には黒いマントの男が不敵な笑いを浮かべて立っている。
頭の中を、様々な思いが駆けめぐった。ルタ＝ジェンマのこと、サラのこと、そして二人の銀髪の乙女のこと……。
マントの男が、さも退屈していたような声を出した。
「よくもそこまで本を集めたものだ。ほめてやろう。だがイースの本に隠された謎をすべて知られてしまっては、私の計画がふりだしにもどってしまうのだ。この世にダルク＝ファクトの名を残すためにも、おまえには死んでもらう」
アドルは叫んだ。
「おまえの勝手な欲望のために、何人の人が犠牲になったと思うんだ。おれはその人たちのためにも、決しておまえを許さん！」
空気が白熱した。ダルク＝ファクトの黒いマントが、青白いエネルギーを放ち始めた。あたりの空間が変質し、まがまがしい色彩を帯びた。彼は空間そのものから魔のエネルギーを抽出しているようだった。彼はアドルを見くだすように高笑いをあげると、数十センチ浮き上がった！　同時に四方から、爆発する炎の球体が襲いかかってくる。
必死にかいくぐる、それだけではダルク＝ファクトに傷をあたえることはできない。炎の飛沫は肌を焼き、あちこちに火膨れをつくった。
怒りが身を焦がしていた。だが相手の弱点をさぐるには、冷静に観察しなくてはならない。
そして読めたと思った。どうやら魔術師は結界をつくって、あたりの空間を立方体に切り取ってしまったらしい。彼はその立方体の内面に接触するたびに跳ね返っているようだ。
やつの軌道が予測できる！　大上段にかまえて、袈裟切りにした。
大きく裂けた傷口から、透明な液体が飛び散る。アドルは反射的によけた。液体は床に触れる、見る見るうちにその部分を浸食して溶かし尽くしてしまう。酸だ！　こいつは酸の血液を持っているのか！
ダルク＝ファクトは痛みを感じない魔法でもかけているのか、酸の雨を降らせながら平然と笑い続けている。
「私を切るがよい虫けらよ。そして私の血を浴びて溶けるか、それとも落ちて頭を粉々に砕くか、好きな方を選ぶがよい。」
床材が次々に溶けて流れていった。足場を確保するためには闘技場の端で戦わなければならなかったが、そこは一番火の手が厳しいのだ。
穴を跳びこえ、炎を盾で弾きながら、心の底からおたけびをあげた。おれは今、喜んでダルク＝ファクトを倒そうとしている！
足を切り、腹に突き刺し、背骨を叩いた。渾身の力をこめて、右から左へなぎはらった。
突然、ダルク＝ファクトの哄笑がやみ、あたりに静けさが戻ってきた。空間は妖光ではなく、星々の静浄な光に満たされた。
クレリアの剣に、ずっしりとした重みが残っている。刀身にダルク＝ファクトの身体がからみついて離れないのだ。アドルは剣を放り出した。ダルク＝ファクトの死体は仰向けになり、その顔は笑ったまま凍りついていた。知らぬうちに、アドルの頬を涙が伝っていた。彼は星空に、勝利の叫びをあげた。
長い物語の一つが、今終わろうとしていた。
死者のすそから、最後のイースの本が覗いていた。この古文書は、ダルク＝ファクトの血の影響を受けないのか。それとも、死んでしまったため血からも魔力が抜けたのだろうか。書をかがんで拾いあげる。
遙か東のほうから新しい光が昇ってくるのが見えた。息を呑む。
この屋上からは、ミネアの町どころか、エステリア全土を見渡すことができた。嵐の結界がなければ、大陸の港プロマロックも見えたかもしれない。ふと、故郷のことを思い出した。エステリアでの冒険譚を話したら、みんな信じてくれないだろうと思うと、ひとりでに笑いがこみあげてきた。
全身を暖かい真っ白な光が包みはじめた。こんなに劇的な朝焼けは見たことがない。あたりの風景がきらめきだした。不意に身体が軽くなり、アドルは自分がどこかへ遠くへ運ばれていくような高揚感をおぼえた……。（Ｙｓ Ｉ完）

READER'S FREE TALK

リーダーズ フリートーク

おれにも言わせろ、私も言いたい。
そんなあなたのコーナーです。

メガCD、スーパーROM²、スーファミのCD－ROM。この3つ巴の戦いで、雌雄を決するポイントは2つだ。1つはDQ、F・Fのようなオリジナル RPGの超大作を発売すること。もう1つはあのストリートファイターIIを完璧に移植すること。どちらかでも実現したら、この戦いで勝利するだろう。

（奈良県　神谷泰弘　18歳）

▶とあるゲーセンのノートに「○○の社長がカプコンへ直々に出向いてストIIの版権を譲ってもらったらしい」との怪情報が書いてあったぞ。まあ、デマだと思うけど、友達に話す時には「知りあいに○○の関係者がいてさ」と前置きをすれば、信憑性が増して効果大、というものだ。

結局「シムシティー」は「経済優先のふくれ上がった大都市はいかに非人間的か」ということを言いたいゲームなのでしょうか？　じゃ、こういうのは？　指標を「人口」「総生産」「生活の質」の3本柱にして、それぞれがある水準をクリアするとメッセージが出る。そして、この3つが全て高い水準に達した時！自由度が高く、理想に向かって走ることができる。こんなゲームなら遊びたいなぁ。

（大阪市　石田くみ子　26歳）

▶じゃ、それを作って日本の政治家にやらせるってのはどう？

F・F竜騎士団。なぜエフエフナイツなのか？それは「ドラゴン」を入れると、アブなくなるからであった。

（新潟県　かっぱくん　18歳）

▶なんでだろう？「ドラゴンナイトっていうHなパソコンソフトがあるんですよ」ううむ、なるほど。

5月号の遠藤雅伸氏のインタビューでインタビュアーが「トランキライザーガン」も「ぞうさん」現象もしらないのが悲しかった。

（宮城県　藤村卓也　19歳）

▶「トランキライザーガン」は、多くの匡体が左ボタン右レバーで、とっても遊びづらかったのを憶えている。マンガ「ゲームセンターあらし」で、腕を交差させて攻略しろ／などとそそのかされた（あらしはその上に炎のコマまでやった）全国のゲーム少年達が、腕を痛めたのも、もう一昔前の話だ。

投稿仲間のPOKE／さんとデートしてきたぞい／わっはっはーっ。彼女はとてもかわいいのだ。21歳なので私とピッタリじゃい!!

（大阪市　ハタ坊　34歳）

▶8月、夏、恋、といったところでしょうか。ちなみに、ひと夏のバイト代をわずか3日で使い果たしてしまって愕然としたり、「きみっ／まだ高校生だろっ!!」と補導員に追いかけられるのも、また夏だ。

以前あった「この本を読め／」を復活させてほしい。

（札幌市　松場耕太郎　18歳）

▶ちょっと前の本になるけど、他人の人格がインプットされているカセットを頭の中にさし込み、別の人間になりきって楽しむ、なんていう秀逸なアイデアが使われている「重力が衰える時」というSF小説がおもしろかった。僕だったら「長島茂雄」のカセットを入手して、毎日ニコニコして過ごすのだ。

最近、ファミコンの調子が悪い。たぶんアダプターのせいだと思う。ところでファミコン本体は最高何年くらいもつのでしょう？　私ん家のは8年くらい。スゴイなあ／

（北海道　菅原希代美　18歳）

▶ファミコンも8年物になると熟成して、ボタンが四角になる。菅原さんちのもそうでしょう？

今日は友達と一緒にゲーセンへ行き、みんなでキャーキャーとわめきながら遊んだ。店員さんがものめずらしそうに見に来てたんだけど、下手くそで話にならないらしくすぐに消えてしまった。客も「何だ、このガキ」という目で見ていた。某誌で女の子のゲーセン通いについて「反対だ」なんて書いてあったけど、それはその人だけの女の子の「定型」なんだと思う。別に好きなんだからいいじゃない？　定型なんて求められたら困るじゃないのよ。そうでしょ？　女人禁止じゃないんだし。

（新潟県　松山唯奈　16歳）

▶アンケートやフリートークのハガキの年齢や職業欄に目を通していると、もはやゲームファンにとって性別や年齢はまるで関係ないことなんだな、と実感します。というか、女の子のゲーセン通いについて、いまだ偏見を持っている人がいることの方がオドロキ。そうそう、知りあいに、お目当ての女の子をゲーセンへ連れていき「上手いとなぜか賢そうにみえる」テトリス系のゲームのテクニックを披露して、ナンパ成功への手掛かりをつかむ悪人がいます。参考までに。

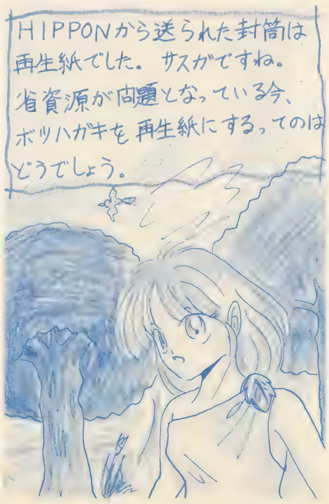
なんか、ささげあやさんとマッキーさんが去った後のフリートーク＆スクランブル両コーナーって色気ないですね。

（愛媛県　山本克幸　17歳）

▶申し遅れました、新担当・元宮といいます。残念でした、両コーナーとも担当は20歳過ぎの男でして、お色気度が減っていくことに関しては、大変悩み「○○ういう風○○」わずかばかりの色気を添加する案も考えましたが、やっぱりオカマみたいになるのでやめました。

不馴れな感じの今回のフリートーク。「こちら、初めてなのね」と色っぽくご理解いただけると、ありがたいです。

さて、本誌やメーカー、ソフトなどへのご意見、大変参考にさせていただいてますが、個人的には何かこう、一石を投じるようなハガキを期待したい。それでは今月の一石ハガキ。



（静岡県　麗華16歳）

最近のゲームはつまらなくてやる気がおきない。中古ソフトで、昔のゲームばかりやっている。

（千葉県　神田良男　22歳）

成沢氏の「THEナムコブック」を読んでからというもの、無性に昔のゲームがやりたくてしょうがない。

（栃木県　渡辺健樹　21歳）

▶確かにいえてる。色んなところで同様の意見が出ているしね。でも、と思うのだよ。シムシティーやポピュラスのようなホントに楽しいゲームもあるのにねえ（フロムUSAだけどさ）。で、その辺をちょっと考えてみたい。

読者の皆さん、ドンドン石を投げてください。それを僕が責任をもって回収し、隣のコーナーへ投げ込みます。とりゃ／

さて、次のテーマは「これからのCD－ROM」について。勿論、今まで通り、「言いたい放題」のハガキもOKです。

次号は9月4日（水）発売。よろしく／

第4回 ファンタジーノベルコンテストのお知らせ

前号でもお伝えした通り、現在応募をお待ちしております。

応募要領

●大賞／賞金10万円ならびに副賞1名。佳作5名。

●内容／ヒッポンスーパー読者を対象とした短編小説（未発表のもの）。ジャンルは問いません。

●枚数／400字詰原稿用紙30枚前後。必ず横書きのこと。ワープロの場合は20字詰めで。

●しめきり／1991年9月30日（必着）

●発表／1992年1月発売号誌上で発表。

●送り先／〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 HIPPON SUPER／編集部 ファンタジー小説コンテスト係。

※応募原稿は返却いたしませんので、必要な方はコピーをおとりください。また原稿の末尾にも住所、氏名、年齢、職業、電話番号を必ずお書きください。

 ●おたよりのあてさきは〒102東京都千代田区麹町5-5-5 HIPPON SUPER／フリートーク係まで。とじこみのアンケートハガキの感想らんに書くだけでもOKです。（編集部）

MAKER'S SCRAMBLE

メーカーズ スクランブル

今回よりテーマを決めて再開します。みなさんこれからもよろしく／

▶初めましてっ／このコーナーの新担当、岸本です。しかし暑いですねー。おかげで夜涼しくなるまで編集部に残ってゲームを、じゃなくて仕事を進める毎日です。今回のテーマは「何故昔のゲームの方が面白いと思えるのか」です。んじゃ、いってみよー。

♥理由は大きく分けて2つあります。①どのジャンルも昔から基本は変わってないから。逆に言うと、今はあまりにもゴチャゴチャしすぎて一見して理解し難い、目新しさがない、という点があげられます。昔は出るゲームが全て目新しく思えたものです。
②ユーザーの目が肥えてちょっとやそっとのゲームでは物足りなくなったから。今一般にクソゲーと呼ばれるゲームが、インベーダーなどしか無かった時代にあったとしたら、ものすごく目新しく見えたと思いません？　それだけユーザーの目が肥えてしまったのです。(後略)

（ナグザット・木村）

▶テーマを決めて投稿のお願いをした途端、ＦＡＸが届く、届く。うーん、やはり立場こそ違っても、ゲームを愛してるってことにはメーカーもユーザーも変わりないんですねえ。しみじみ。

♥今と昔どっちが面白いかっていうのとはちょっち違うんですが、今のゲームは「新しいことをやってないなあ」と思うんですよ。昔は容量も無くて新しいアイデアを入れたらそれで終わりってところがあったんですが、今はむやみやたらに容量もあるし、あるからには使わないと手抜きに見られる。「あのゲームがあんなことをしたから、それはまず入れて、ここがちょっとだけ新しい」って作るから、広告でいうほど実際のゲームは新しくない。どれもみんな同じ。見てくれは悪くないけど、「精神」（スピリッツ）がない。そんなゲームが随分多くなったような気がしますね。（中略）…うぅ、もっと感動したい。ね。

（匿社名・だいま）

▶確かに昔のゲームって容量的にアイデアー発勝負だったから、みんな個性的だったなあ。あー、「ポラリス」がやりたい。

♥昔は良かった…

10数年前、世は正にインベーダーブーム。猫もしゃくしもインベーダーというこの時代、私はまだ小学生だった。私の地域ではゲームセンターは悪の温床とされ、小中学生は出入り禁止となっていた。そして学校の先生とＰＴＡが手を組み、今になって考えてみると理解し難い理由をつけてはゲームセンターで遊んでいる子供等(こどもら)を補導していくのだった。彼らは「大人」という権力をカサに、我々を子供の社交場であるゲームセンターからひき放そうとした。私は、それらの権力に立ち向かった。仲間をみつけ、情報を交換し合い、巧みに権力の目をのがれてはゲームセンターへと足を運び続けた。正にレジスタンスであった。勿論、我々も無傷ではなかった。多くの仲間が補導され、帰らぬ人となった。しかし、その屍をのりこえ、「今日は俺の番かもしれない」というスリルを味わいつつプレイしたあのスペースインベーダー、パックマン、ギャラクシアンｅｔｃの楽しさは、今となってはもう味わえないものとなってしまった。敢えてもう一度言う。…昔は良かった。

──だあくん著「ゲームセンター戦史」第2章6項より抜粋──

（フェイス・でも今のゲームも好きなだあくん）

▶ううっ、懐しいなあっ（涙）。確かにあの頃ってゲーセンのドアをくぐるだけでトリップできた。もうそこは別世界、みたいな。そんな気持ちを失くしてからかなあ、ゲーセンに行かなくなったのって。うん。ところで「ギャラクシアン」や「パックマン」といえばナムコ。フリートークの方でも「ナムコの昔のソフトがやりたい」なんてご意見もあったことだし、この際コメントをいただいちゃいましょう。

♥「ギャラガ」など業務用のヒット作はＦＣ版でも人気商品となり、小売店さんの店頭から姿を消してからもご購入希望のお問い合わせが相次いでいます。当社としても「昔のソフト」のパワーに驚いてもいます。

（ナムコ・渡辺）

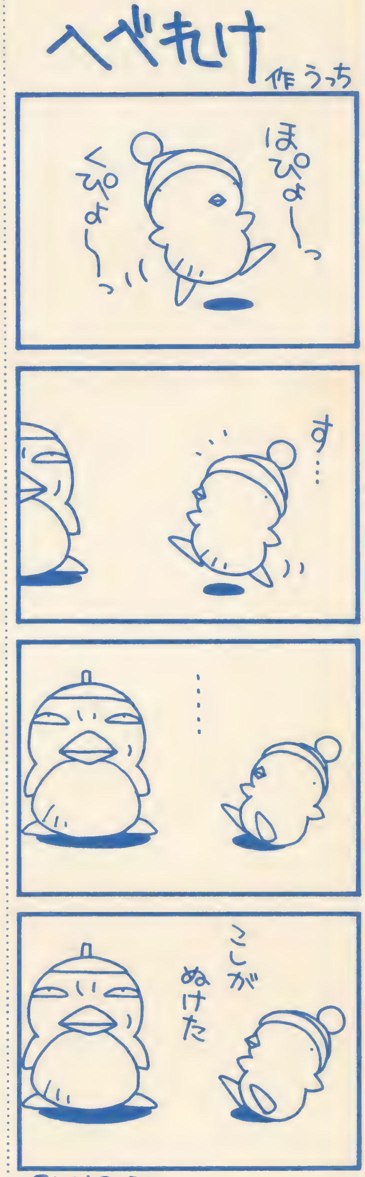
▶現在、「ギャラガ」「ギャラクシアン」「マッピー」「パックマン」「ディグダグ」の5本が『ナムコット名作シリーズ』と銘打って再販されています。こりゃあ買うでしょ。

♥素晴らしいグラフィックやサウンドが当たり前になった今、原点を見つめ直すユーザーが増えてきたことが「昔のゲームの方がよかった」という投稿の増加に表われているのでしょう。ここで注意すべきことがあります。1つは「誇大記憶」とでも言いましょうか。例えば、子供の頃ものすごく感動してずっとそう言じていたものが、大人になって見てみると実は大したことなかったというような経験は誰でもあると思います。自分が初めてＴＶゲームに出合った時の感動やときめきの方が、今いろいろな新作を初めてプレイする時の印象よりおそらく大きいのではないでしょうか？　もう1つ。現在では多くのジャンル分けが確立していて、その中でも毎月膨大な量のソフトが開発されます。昔は発表される毎に新しさを感じていたものが、今では少々新しい要素があっても「ああ、あの手のやつか」ですまされてしまうことが数多くあります。もし世の中にそのゲームしかなければ全世界をとりこにしてしまうようなゲームであってもです。いかがですか？

乱作のおかげで見た目でごまかしているようなクソゲーが多くなったことは確かですが、ゲーム自体が格段に進化したことも事実です。この機会に今一度、じっくり見直してみて下さい。

（東亜プラン・上村）

▶いろんな人に話をうかがい、自分でも考えてみたけれど、とどのつまりはつまんないゲームはやりたくないってこと。音や絵がどれだけ凄かろうが肝腎の中身がショボいゲームはヤダ。かといって古いゲームだけにしがみついているのもなんだか年寄りくさい。ＴＶゲームの歴史なんてまだまだこれからだし、どんどんかわっていくはず。事実、最近は新しい発想のゲームも出てきているしね。新しいゲームといえば最近サンプルで不思議なゲームをやった。今月サン電子から出る「へべれけ」。これが何ともユニークでハマるんだ。とりあえず一足先に4コマでその独特の世界を味わってみてちょ。じゃ、また来月。



SUNSOFT

♥一度こぼれてしまった水は二度と戻らないのね。ぱぴゅーんだわ。また水を汲んできてもそれは違うのよ。わかっているのに何度も汲んでしまうのは、あの時こぼした水が蒸発して雲になって雨になっていつか同じ水を汲むかもしれないって思うから…。ナゾの連載4コマ「へべれけ」をよろしくね。

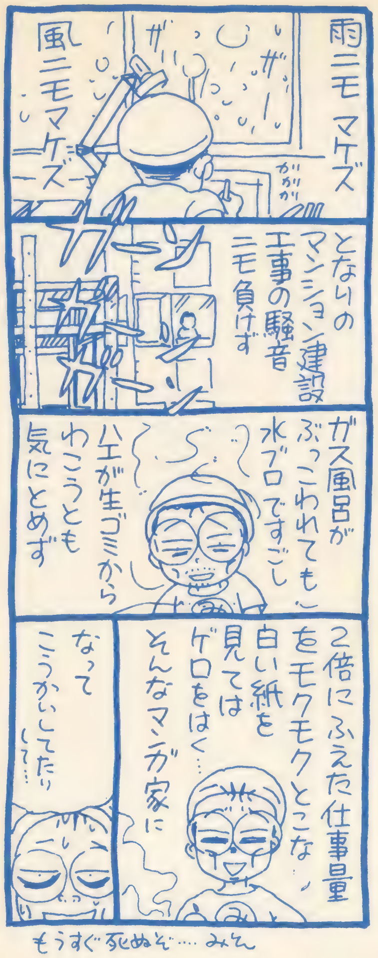
（サン電子・打道）

鈴木みその

TVゲーム昔話

連載第9回

食事中の方は読まないほうがいいぞ。今回は。



いきなりきたない話をする。

ドンブリ一杯のうんこを、いくらなら食うか。という話が飲み屋でもりあがることがある。

どんなものでも、すぐお金に換算してしまうのが、日本人の悪いクセらしいがこれなどは、まさに典形。プライドというか、人間の尊厳とかいうものをいくらで売るか？ というかなりシビアな問題を含んでいるわけです。

だからおもしろいわけで、お金のためなら多少キタナイことでも、あたしは平気。という大人の人もいるし、どんなに金をつまれてもイヤ。という人もいる。一種の心理テストなのだ。

もちろん思考実験なので、いったい誰が、どこの金持ちの粋狂なオヤジが金を出すんだ？ 人がクソを食うのを見るのが好きなのか？ などという世界観を推測してはいけない。

閉じた部屋の中に、自分とドンブリ一杯のうんこがあるだけ。という状況のみを想像していただきたい。

うんこは誰が造ったものか。

この点は選択肢があってよい。自分のものの方が一般的には抵抗が少ないと思われるが、男性の場合にはアイドルやタレント、ま、宮沢りえとかを想像するともっと抵抗が少なくなるかもしれない。宮沢りえなら金をはらってもいい。などと言い出すやつもいるので、ここで1度もりあがること間違いなし。

固いのかやわらかいのか。

好きずきである。食べやすい方を想像すればよい。一般的には固い方が好まれるようではある。やはりスープ状のものでは、あと味が残るのであろう。しかし固いのも歯の間に食物繊維がひっかかったりするので具合が悪いかもしれない。

さ、だんだんイメージがリアルになってきたところで、いよいよ値段交渉に入る。

100万円からいきまーす。100万いないか100万。

まずいない。20年前ならいざ知らず、今の100万ではプライドは売れないのだろう。ちなみにうちのオヤジは「100万？まよわず食うぞ。出せ。100万。鼻つまんでかっこんでやるぞ」と平気な顔で言う。さすがは昭和ひとケタ。戦前のオヤジはキモがすわっていてかなわない。

1千万。

そろそろ心が動き始める金額である。

「さあ、ドンブリの横に札束がつまれとるぞ。どや！ 一千万やど。コツコツ地道に貯金しても、そうそうたまる金額やないで」

ナニワ金融道の桑田はんのような顔でせまる。

どや。

年をとってるほど金額が安くなる傾向があるのがおもしろい。30代は、この辺でギブアップする。お金の恐さと強さをしみじみ実感しているのであろうか。

宝クジと同じ1億円。

ああ、来た…という感じでバタバタところび始める。

1億はターニングポイントなのだ。

普通の生活をしている人には、これ以上の金額はピンとこない。1億も10億も同じようなものである。ただここ10年で不動産がボコボコあがって、何でもない家に1億だの2億だのという値段がつけられるようになったおかげか、億という単位が安くなってしまった。もちろん感覚としてであるが。そのためか10億あたりまでポイントが上がってきている。

女の子あたりだと、10億。という子が多い。

いくら立派な家をたてても、まわりから「うんこ御殿」と陰口をたたかれるのは目に見えている。それに耐える、いわゆる慰謝料としての金額も含まれているのだろう。

何億もらったってイヤなものはイヤ。絶対イヤ。何といってもイヤ。

こういう女の子も、たまにいる。

志は立派である。最後まで、50代60代になってもそう言えたら、ほんとに立派なもんであります。のんびり暮らしてる外国の家庭なら、そういう人も少なくない気がする。一種の外人コンプレックスかもしれないが、ほんとにそんな気がする。

しかし日本人は違う。

悲しいことに。そう言ってる人も10年たって世間の波にもまれると、バタバタころんでしまうのである。絶対そうなのである。

その方が人間くさくてボクは好き…かな。ちなみに自分なら3千万くらいで食うぞ。ただ、食うのはいいんだけど…。あれがいやだよね。…あれ。

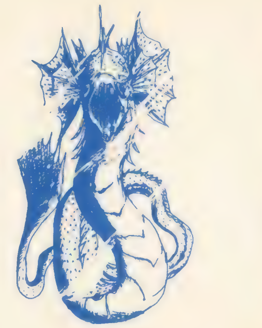
ゲップが…。



怪物博物館・地獄の住人編

●第48回●レヴィアタン　by北枕獲

海を支配する巨大怪物



夏だ！　夏と言えば〝海〟だ！　海と言えば〝謎の生物〟だ！　とゆーわけで、今回は海の悪魔でもやりましょうかねえ。

てなワケでレヴィアタン、またはリヴァイアサンだ。つづりは、Leviathan Leviatan Liwyathan 等。リヴァイアサンと言えば、ホッブスってイギリスの哲学者・政治思想家が書いた本のタイトルでもある（確か高校の倫社で習ったよーな気がする）。これは国家論の本なんだ。国家を巨大な怪物にたとえ、その絶対的主権と権威で市民の平和と幸福が維持されるって考え方なんだ。

なぜ、そーゆー内容の本のタイトルがリヴァイアサンなのか。レヴィアタンは天地創造5日目に雌雄で造られた。その時、水に棲むすべての生物も生まれたため、レヴィアタンは〝水に棲むものの王〟になったんだ。その姿ははっきりしないんだけど、巨大な鯨や魚のようなものだと考えられたみたい。ヨブ記の描写によると、全身を非常に固い二重の鱗でおおわれていて、どんな鋭い武器も役に立たない。眼は光り輝き、鋭い牙がある口から炎を吐き、鼻から白煙を出す。どのぐらい巨大かってゆーと、神様は雄のヒレの上に世界を乗せたんだそーな。そんなところからリヴァイアサンには、巨大な怪物を意味するようになったんだろーな。

とにかく、レヴィアタンも最初は悪魔なんかじゃなかったワケだ。悪魔どころか、キリスト教以前はヤハウェ（ユダヤ教の唯一神）の化身の一つだったんだから。

さて。聖書に戻る。神様はレヴィアタンを地上最強の力強く美しい生物と、誇りに思っていた。はずなんだけど、その力に不安を抱いた神様は、雌の頭を砕きその死骸を来るべきメシアの食事にするために塩漬けにしたんだって。神様に殺され…ってことで、悪魔にされちゃったらしいね。

で、おなじみ、中世の悪魔学です。おなじみ堕天使にされました。もともとは熾天使（いっちゃん偉い天使の階級。天使には熾天使、智天使、座天使、主天使、力天使、能天使、権天使、大天使、天使と9階層あるんだ。天使長ミカエルは下から2番目の大天使だったんだけど、偉いさんが軒並堕ちたんで、出世したんだ）で、ルシファー、ベルゼブブに次ぐ第3位の天使だったんだ。それが堕落して、地獄の大公になったわけ。ヴァイヤーによると、リヴァイアサンは地獄の海軍大提督で、大嘘つき。人々に詐欺の方法を教えてくれる。頑固で職務に忠実なんだって。

悪魔としてのレヴィアタンは〝高慢なる者の王〟って称号を与えられ、7つの大罪のうち嫉妬を司っている。

ハルマゲドンのとき、大地を支える仕事から解放されたレヴィアタンが現れ、罪人を飲み込む。その後、レヴィアタンは殺され、神様に許された清き人々の食物になると言う。なんか、哀しい悪魔だね、レヴィアタンって。

電脳恐怖都市 ホラーは踊る THE SHORT SHORT HORROR

●第64回 みずうみ　by長谷川並一（ホラーコラムニスト）

水の中に潜むもの…

細いけもの道をのぼりきると、いきなり目の前がひらけた。抜けるような空の下、夏の陽の光を水面（みなも）に映して、小さな湖が静かに広がっていた。ぐるりと囲む鬱蒼とした森はしんとして、鳥のさえずりひとつ聞こえてこない。

「あれえ、こんなところに湖あったかなあ」タダシはマップをのぞきこんだ。

「わあ、きれいなんだー。ねえ、おいでよお」はしゃいだマサミは、白い砂地を駆けおりていく。

あわててタダシもあとを追った。どこにも、空き缶とかゴミとかが見あたらない。誰も来たことがないんだろうか。でもこのあたりは、けっこうみんなが森林浴をしにやってくる。自分とマサミだってそのくちなんだから。

「なにぼんやりしてるの」マサミにポンと肩をたたかれ、タダシははっと顔を上げた。いつのまにか波打ち際に立っている。驚くほど水は澄んでいて、湖面は鏡のようだ。細波（さざなみ）の影もない。魚は棲んでいるんだろうか。

「なんか静かすぎるなあ」タダシは周囲の森へ首をめぐらしながら呟いた。目を戻すと、マサミがTシャツをたくしあげているところだった。「お、おい。まさかここで泳ぐつもりじゃ」。

「水泳禁止って立て札、ないでしょ。誰も来そうにないし、それにこの暑さったら。タダシもどお。すぐ乾くってば」真っ白なブラとパンティだけになったマサミは、止めるまもなく湖にすべりこんでいった。

タダシがあきれて見守るなか、マサミは抜き手を切って湖の中心へ泳いでいく。まったくいつも無茶しやがって。まあ、水泳選手やってたくらいだから、溺れることもないだろうけど。砂の上に腰をおろし、煙草に火をつけた。



しばらく行くと、マサミはこちらを向いて手を振り、鮮やかな動作で水のなかに潜っていった。ふたたび湖面が静かになる。タダシは、じっと待った。なかなか上がってこない。気がつくと、煙草はほとんど灰になっていた。

不安に駆られて立ちあがろうとしたとき、湖のなかほどで水しぶきが上がった。腕が突きだされるのが目に入った。激しく振りまわしている。動きがおかしい。マサミのやつ、足でもつったんじゃないのか。急いで服を脱ぎ、タダシは湖に飛びこんだ。

無我夢中で水をかいているうち、もがいて浮き沈みしている体に手が当たった。腕をつかんで引き寄せる。手足がまとわりついてきた。顔がすぐそばにあった。

「ばかっ、二人とも溺れ」タダシの言葉は続かなかった。歯をむきだしたその顔には、びっしり水ゴケがへばりついている。…………それはマサミではなかった。

「へええ、静かな湖だなあ。ここで一服しようや」数週間後、大学生のグループがやってきた。砂地に腰をおろし、ぼんやり湖面を眺める。しばらくすると、湖のなかほどでふいに水しぶきが上がった。学生の一人が指をさす。

「見ろっ、誰か溺れてるみたいだ！」

田尻の電脳遊戯日記 TV GAME DAYS

●連載第9回　●by田尻智（ゲームデザイナー）

真のメガドラ通とは…



おや、ちょっとちがうね

○月●日。シムシティーを買って以来、スーパーファミコンで欲しいと思うソフトがあんまりない。それで僕のスーパーファミコンは夏だというのに冬眠している。買ってから、まだ半年しか経っていないのに、それではちと寂しい。そんなとき、「コラムス」「ミッキーマウス」など、楽しく遊べるソフトが増えつつあるメガドライブは、魅力的であった。メガドライブは、会社にはおいてあったのだけど、自宅にはまだなかった。そこで僕も遅ればせながら、サクラヤ（ディスカウントショップ）でメガドライブを買ったのである。今日から、僕もメガドライバーだ。

メガドライブを10倍楽しむには、やはり海外ソフトのチェックは怠れないだろう。メガドライブは、海外ではジェネシスという商品名で販売されているが、そのジェネシス用ソフトには、日本では販売されていないモノも結構あって興味深い。「ザニーゴルフ」「ポピュラス」「テクノコップ」「テトリス（海賊版）」…。「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」は、日本より約一ケ月ほど早く発売された。こうした海外ソフトで遊んでこそ、真のメガドラ通だといえよう（言い過ぎか）。

○月●日。で、翌週。ジェネシスのソフトを扱っている「メッセ・サンオー」（in秋葉原）へ行った。店内には、たくさんの海外ソフトがあって目移りするが、ある一本のゲームが目を惹いた。

「フリッキー」である。「フリッキー」は、84年にゲームセンターで人気のあった、ヒヨコを連れて歩くアクションゲーム。僕自身すごく好きで、ずいぶん百円玉をつぎこんだ覚えがある。メガドライブではゲーム図書館（モデム）でしか遊べないので、悔しい思いをしていた。それがなんと海外ではカセットで売っているとは。僕は懐かしい友人にあったような気分になり、「フリッキー」を買って帰った。

しかし。家に帰って、愕然。スイッチを入れてみると、ゲーム画面が出ない。あれ？　おかしいな。何回やり直しても、ウンともスンともいわないのである。一旦諦めて、翌日。会社に置いてあるメガドライブに差してみると、あっさりゲーム画面が出た。

どうやら、僕の持っているメガドライブは、ちょっとバージョンが新しくなっているようだ。そのハードの微妙な違いから、最近発売された海外ソフトで、動かないものがあるらしい。

ちょっと残念だが、そういうわけで「フリッキー」は、会社でしか遊べないことになった。

しかし、「ソニック」は日本と海外では、若干画面構成が違うらしいし、これに懲りずに、また「メッセ・サンオー」にソフトを買いに行こうと思っている僕であった。

漫画は愛 I LOVE COMICS

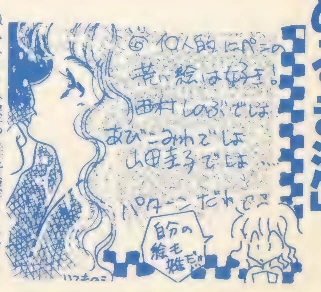
●連載第9回　●by成沢綾子（漫画家）

「一番楽しいのは、ぬるま湯」

最近、ビックコミックスピリッツ以外でも西村しのぶのマンガが読めてうれしい。さるレディスコミックの看板作家になってるみたいで50～60ページくらいでがあんと、長編が載っているのである。西村しのぶのマンガはさかのぼってデビュー作「サード・ガール」のころから（これでいいすぎなら、サード・ガール10話目／11話目の同棲してる彼でも好きだからいーんだい的な書き方をして以来）何ひとつ変わってないんだけど、どうしておっかけちゃうんでしょうね？「神戸に住むと上昇志向がなくなる」と自らあとがきで書くだけあって、思想が無くて、遊びとお酒と男たちが好きな、楽に生きてくことばっかりかんがえている頭のいい女の子たちは、今が好きでみんな美人で、西村しのぶの実物大でしかないのである。そんな、商売になりそうもないモンはやめちゃいなさいという言い方は、もう15年以上前に終わっていると思われるので、言わないけれど、もうちょっとねえ、違う方向を見たくはあるんですよ。実は今回のこのマンガはちっと一味ちがうかも？　とこわごわタイトルページを開けたりする時なんぞが西村しのぶのマンガを読むときの3番目くらいのたのしみではあるのだ。2番目のたのしみはざっと読みしたあともう一回読みかえす時苦にならない豪華な画面ね。見てるともう楽しい。ひとそろいきせるだけで画面がうまってしまう、ピンクハウスでしょ。このミニスカ元気時代にヨージヤマモトのスーツと安全靴の女子大生とかね。マンガ本筋とは何の関係もないおまけ部分がこまごまとして必要以上にかわいくって、雑貨屋さんそのものなのだ。

実際、ぬいぐるみ屋や雑貨屋さんなんぞも、サード・ガールや最近の読み切り、普通の恋ってやつなどにもばんばん出てくる。「ぬいぐるみのブランド志向」なんて言葉まであって。そんな画面上の女の子はポリシーはあるけど、たとえばトキオの女王様岡崎京子路線の流行物ではないのは自明の理。そりゃ西村しのぶがデビューした'84年当時は、オリーブ・anan全盛でその手のもの流行でした。でも今はちがうものね。結構テディベアとか小物とかはやってるように見えるけど、実はあの時代からその手が好きだった奴らが大さわぎして好きがってるだけで、それはもう趣味の世界なの。切手あつめやカメおたくと何ら変わらない世界の話なんだよ。だから西村しのぶファンの心やさしき青年が「こーゆーのが女なんだ」などと思ってるとすると非常に困るわけなんです。（んなわけないと思うが）でも実は私もその手、好きなんですけどね。というわけで西村しのぶのマンガの1番の楽しみは何ら変わってないとぬるま湯にひたれてたのしいわけです。（メディックスの暗記の話はヤ！だけど）

この方面でがんばって欲しいとも変わって欲しいとも。でもしばらくは読み続けてるんだろうなあ。



神話世界の旅人たち

The Travellers in The Mythological World

「暁の地は魂の故郷」篇

by 健部伸明

永遠なる対立の地メソポタミア 東西の狭間で血の抗争が続いていくのか



イラン／イラク戦争は過ぎ、アゼルバイジャンでの動乱は鎮静化し、湾岸戦争も終わった。だが、いつまたこの火薬庫が爆発するか、だれにも分からない。

おっと、最初から脅してしまったようで申しわけない。今回から諸君を、しばらく中東オリエントの世界へ誘っていきたいと思っている。くつろいで楽しんでいてくれたまえ。

さてアジア、ヨーロッパ、アフリカの三つの大陸を結ぶこの通路のような地帯のことを、われわれは中東とも、オリエントとも、メソポタミアとも、アラブとも呼ぶ。微妙なニュアンスの違いはあれど、ほぼ同じ地域をさしていると考えていいだろう。

オリエント地方は、大きくメソポタミア、エジプトに二つに分けられるが、まずはメソポタミアを見ていこう。

今のところここは、世界で最古の文明地帯ということになっている。九千年前の村の遺跡が発見されているのだ。やがてシュメール人の最初の帝国が生まれ、それ以来現在まで、戦火の絶えたためしがない。三大陸の狭間にあり、さまざまな民族が隣接して住んでいたためであろう。

さて、幻想世界のメソポタミアを特徴づける要素はいくつもあるが、まずあげておきたいものには《占星術》がある。

女性週刊誌を開いてみると、必ずといっていいほど《星占い》が載っているが、あれは紀元前三千年ごろの、シュメール人に由来するものなのだ。シュメール人たちは天を見つめ、星たちの運行を記録し、その法則を見つけ出した。そして天体の動きや相関的な位置が、一人一人の人間や、人間の住むこの地球そのものに影響をおよぼしていると考えた。

《占星術》は、現在われわれが使っているさまざまな時間や角度の単位をも決定した。一分は六〇秒、一時間は六〇分であり、また一周は三六〇度だが、これは天体の位置を、まさしく分単位、秒単位でくわしく測定するために決定された《六十進数》に由来する。

また《十二進数》は一年の月数や、半日の時間数を決定した。この《十二進数》は《星占い》に使う星座である《黄道十二宮》にゆらいしている。

一週間が七日になったのも、シュメール人のせいだ。七という数は、当時知られていた五つの惑星（水星、金星、火星、木星、土星）に月と太陽を加えた数である。なお《占星術》では、月も太陽も区別せずに《惑星》と呼ぶので、以下それにしたがうことにしよう。

シュメール人たちは、この各《惑星》を神々の顕現と考えた。天の星はすべて神なのである。もっとも有名な惑星神は、明けの明星（金星）の女神イシュタルだろう。イシュタルは、西方に伝わるとアスタルト、アフロディーテなどと読み方が変わってしまうが、美の化身たるヴィーナス（ローマのアフロディーテたるウェヌスの英語読み）の出自がこんなにも古いことを知って、みなさんはどうお思いになるだろうか？

世にギルシャ／ローマ神話というものがある。しかしヴィーナスの例からもわかるように、多くのオリエント的要素がこのギリシャ／ローマ神話に取り入れられている。そのことも、これから後で、じっくり話していくことにしよう。

さて、このような《占星術》文化のにないてであったシュメール人。彼らについては壮大なるミステリーがある。

よくこの業界で言われる冗談に〝シュメール人の指は六本だった〟というものがあり。だから十二進数などという発明できたと。

こんなことが言われるくらい、シュメール人の出自はよくわかっていない。紀元前四千年紀から三千年紀の間に、ある日こつぜんと中東に姿をあらわし、その時点ですでに、《占星術》を代表する高度な文明を誇っていたのだ。

記録によれば、彼らは地球の首振り運動の周期（二万五千九百年）をほとんど正確にはじき出している。こんな数万年単位の周期をはじき出せるということは、彼らにはさらに何千年もの歴史が必要なはずである。しかしその痕跡は、まだ見つかっていない。

神話によれば、シュメール人に高度な知識や文明を授けたのは「オアンネス」と呼ばれる魚人だったという。「オアンネス」は智恵を司る水星の神エンキの従属神で、七日七晩に渡って知恵を授け、その後、水の彼方に消えてしまった。

単行本の『神話世界の旅人たち〈ケルト／北欧編〉』では少し触れたのだが、水というのはこの世とあの世（異世界）を分かつ、境界である。シュメール人は天神から知恵を授かったのかもしれない。

このように、シュメール人たちは天界との対話によって自らの文化を育んできたわけだが、それは彼ら以降にオリエント地方を支配する、さまざまな国家にとっても同じであった。

エジプト人は太陽神ラーを、ペルシア人は光明神アフラ＝マズダーを、ユダヤ人はヤーウェを、アラビア人はアラーを唯一の神として崇めた。

多神教であるわれら日本人にとって、一神教というのはどうもなじみが薄い。それは日本が、植物や動物がたくさんいる国だったからだ。こうした自然豊かな国には、万物に精霊がやどるという「汎神教」が広まる。

一方中東は、国土の多くが砂漠だ。人間は天と地の間に放り出され、直接的に天界と語り合うことができた。これが一神教が発生した理由のようである。



イラスト／田中 光

Athena

ゲームデザイナー養成ソフト・**デザエモン**

絵描衛門



今、ファミコンは"遊ぶ"から"創る"時代に。



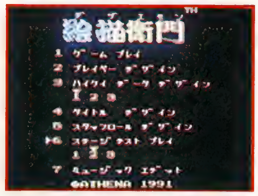
デザエモンはこんなソフト

9月発売予定

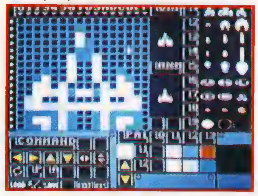
夢に描いた自分だけのオリジナルゲーム。おまかせ下さい！「絵描衛門」なら、各種キャラクター、タイトル画面、マップデザイン、それにサウンドだって自由自在！11種類のエディット機能で大満足のゲームデザイナー気分が今すぐ！楽しめるんだ！

ファミコン用カセット　¥9.800（税別）

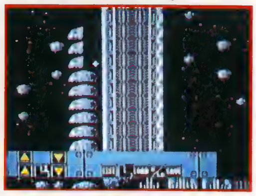
こんなにたくさんのエディット機能が。



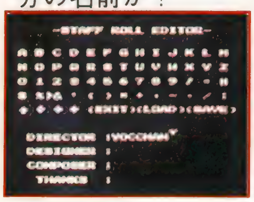
これがマイキャラエディット



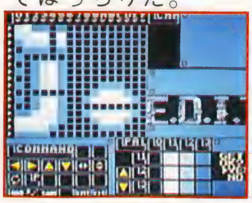
マップや、敵の配置も自由自在だ。



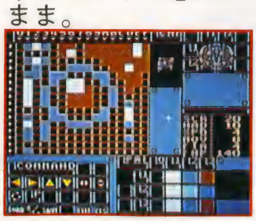
スタッフロールに自分の名前が！



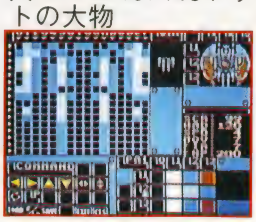
オリジナルタイトルでばっちりだ。



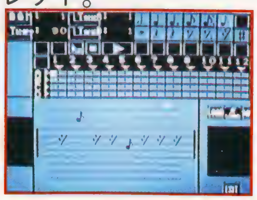
中ボスだって思いのまま。



大ボスは48×48ドットの大物



作曲も24色の音色セレクト。



絵描衛門 第1回オリジナルゲームコンテスト

目指せ！ゲームデザイナー





デザエモンで創ったオリジナルゲームで、デザエモンオリジナルゲームコンテストを開催！キャラクターデザインはもちろんのこと、敵パラメーターやサウンドだってオリジナルができるんだ！
今回のコンテストでは、そんなオリジナルゲームや、内臓のサンプルゲームをおもしろおかしくアレンジしたものなんかもOKだ。

応募方法

完成したオリジナルゲームをVHSのビデオテープにいれて、厳重に梱包し、宅配便又は郵便小包で送って下さい。住所・氏名・年令・職業（学年）・愛読雑誌・このコンテストをどこでご覧になったかを記入して同封してください。

＊優秀賞の審査にはゲームカセット本体（ロム）が必要な場合がありますので、20日の一次審査終了まではなるべく作品の消去は避けて下さい。（該当者には電話連絡をします）

〔送り先〕
〒151東京都渋谷区笹塚2-19-2
三條本社ビル4Ｆ
株式会社アテナ
オリジナルゲームコンテスト係

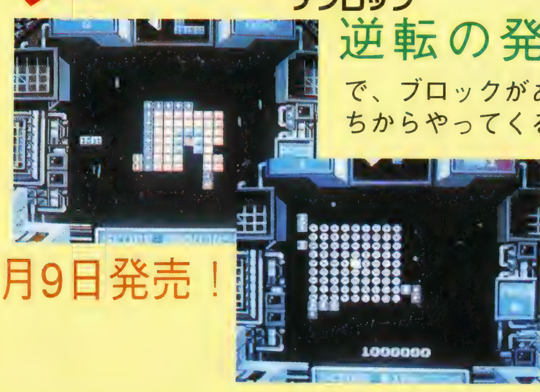
〔応募受付期間〕
平成3年11月1日～11月15日

〔賞　品〕
優秀作　10万円+デザエモングッズ
佳　作　デザエモンソフト+デザエモングッズ
特別賞　デザエモングッズ

ゾクゾク登場アテナのニューゲーム

DE-BLOCK デブロック

ファミコン用ソフト
4980円（税別）



逆転の発想

で、ブロックがあっちこっちからやってくる！新しいブロックゲームの夜明けだ。

8月9日発売！

TWIN

ゲームボーイ専用カートリッジ
3500円（税込）

通信型ＲＰＧ

トップビュー、サイドビューでせまる斬新なマップがたまらない！





対戦型
1人でも遊べます

12月発売予定

（株）アテナ　〒151東京都渋谷区笹塚2-19-2 三條本社ビル　TEL03-3376-8860

TV GAME BROAD-WAY

夏休みまっただ中。我らがゲームキッズにとっては、存分にゲームと向かい合える絶好の季節だ。だけど、どのゲームを買うか迷ってる人がいたらこのページを見ておくれ。今月発売予定48タイトル、正確無比のパーフェクトレヴューだ！

SFC

今月は、たったの3本 ちょっぴり不作ですね

レビュー対象のゲームが3本しかないので、今月はスペシャルを3ページに拡大してお届けます。

スーパーファミコン用ソフト



石埜三千穂

この間、ジーザス・ジョーンズという連中のライブを見てきたんですが、うっかり前列に陣取ってしまい、もみくちゃ、汗まみれの酸欠状態で、ライブ後は呆然自失。そういえば会場で、某誌の同業者、渋谷くんに会いました。週刊化で忙しいだろうに、いや、よくチェックしています。私も歳相応に見習いたいもんです。

8月発売リスト

9日●白熱プロ野球ガンバリーグ
EPICソニー／￥8500

26日●初段森田将棋
セタ／￥8800

30日●スーパーテニスワールドサーキット
トンキンハウス／￥7800

31日●ハイパーゾーン
ハル研究所／￥8500

価格は全て税抜きです

NEWS

▶先日セタのスーパーファミコンの新作発表会が行われた。「エキゾーストヒート」「ノスフェラトゥ」「シルヴァサーガ」の3タイトルが同時発表された。

▶SFCソフト「ファイナルファンタジーⅣ」が7月19日に発売された。予想通り販売店によっては行列ができるほどだった。

SFC SPECIAL 研究

野球ゲーム4本、完全比較

似たものが並べば、比べたくなるのが人情。というわけで。

比較といっても、どれがよくて、どれが悪いという話ではない。好みというものもあるし、それぞれの個性だってある。誰かが、これが一番、と言ったところで大した意味もないだろう。だからここでは、目的別、趣味別に、きみならどれを選ぶ？というアプローチで比較をしてみようと思う。

その前に、自分が本当にほしいのは、どんなタイプの野球ゲームなのか。それを知るためにも、ファミコンを中心とした野球ゲームの全体像を研究してみることにしよう。

なぜ、こんなに野球ゲームが多いのか

なんだかんだ言ったって、やっぱり野球は日本のナンバーワン・スポーツだ。西武の清原を知っている人は、西田ひかるを知っている人よりはるかに多いだろうし、長嶋さん（ミスターって呼び名、オレ好きだな）だって、橋本龍太郎よりずっと知名度が高いに違いない。だからなんだと言われても、それだけプロ野球の認知度は高いというだけのことである。

それから、近頃のお子様たちはどうだか知らないが、成人男子の8割以上は、きっと一度は野球をしたことがあるに違いない。調べたわけではないので、間違っていたらすぐにでもあやまるが。

少なくとも、よく言われるように、（日本の）野球は、日本人の感性にぴったりマッチしているのであろう。みんな、とにかく野球が大好きなのだ。

そしてまた、日本人は「ごっこ」も大好き。つまりシミュレーションなのだが、それもデータが精密なほど嬉しくなってしまうのは、もう本能といってもいいのかも知れない。紙の上に球場を描いて消しゴムを転がす簡易野球盤から、消える魔球の野球盤、そしてファミコン野球と、よりリアルな野球ゲームが出るたびに、僕らは目を輝かせてそれに飛びついてきた。

今、全体的な規模で見ても、ＳＦＣは新たな野球ゲームを生み出す格好の舞台である。期待も大きいが、作る側だってみすみす好況の市場を見逃すわけはない。そして、立て続けに4本の野球ゲームが登場した。

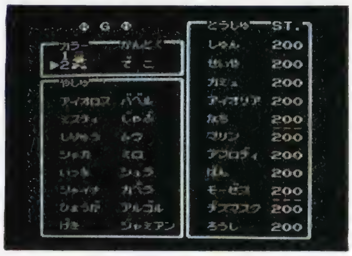
野球ゲームが目指すべき道は

野球ゲームの理想は、基本的に2方向である。ひとつは、アクションゲームとして、実際に野球をするかわりに、その楽しみを再現できるもの。とりあえず、代表格はファミスタだろう。

もう一方は、プロ野球（高校野球というのもあるが）という実在の組織をモデルに、よりリアルなデータ、よりリアルなシミュレーションを行おうというもの。こちらの代表はアスキーのベストプレーだろうか。

そして、この2つの方向性から外れるもの、例えばＲＰＧ型、アドベンチャー型などもあるにはあるが、マイナーだし、今回の比較研究からはかなり外れるので、とりあえず無視しておく。

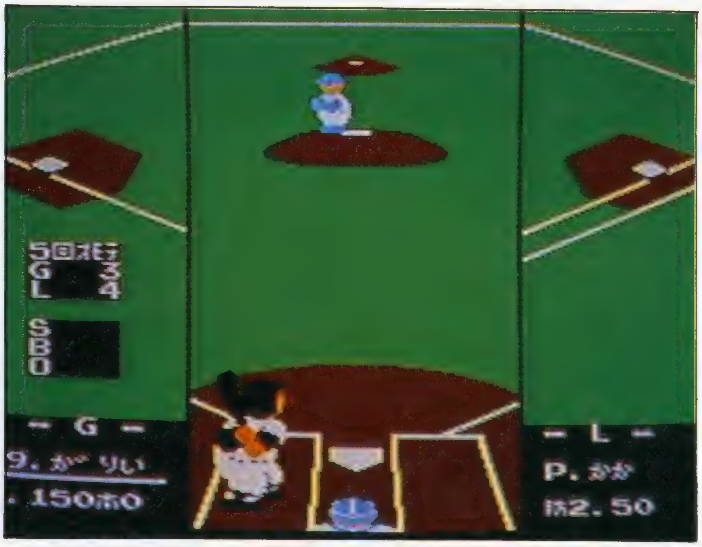
しかし、上記ふたつの方向性を融合させたものもあり得るのではないか、という考え方も、もちろんあるだろう。実際、ほとんどのコンピュータ野球ゲームは、その片方をメインに、両方の要素を中途半端に盛り込んでいる場合が多い。逆に、中途半端ではなく、この2要素を完全に両立できるなら、それが理想の野球ゲームといえるのかも知れない。



↑ベストプレープロ野球。データものの代表格

だが、その理想の実現はまず無理と考えるのが自然だろう。なぜなら、リアルなシミュレーションが正確なデータの蓄積を求めるのに対し、プレイヤーの技量、感覚がよりよく反映されるほどに、ヒューマンファクターは増し、データの厳密さは損なわれてしまうから。

例えば、ファミスタにおけるデータ面のリアリティは、感覚的なレベルにとどまっている。「篠塚は流し打ちの渋いヒットが上手い」という感覚があったとしよう。この感覚を支えるのは、ゲーム自体の設定以上に、プレイヤーの技量と自己暗示であろう。これは逆に、ファミスタが成功している要因でもある。この、気分以上のものではない繊細なリアリティは、選手の打率が刻々と変わる、などというシステムを導入したとたんに瓦解するはずだから。



←言わずと知れた野球ゲームの代名詞、ご存じファミスタなのである！

点数評価
❿最高
❾すごくよい
❽とてもよい
❼よい
❻まあまあ
❺ふつう
❹もう少し
❸がんばれ
❷もっとがんばれ
❶問題外

野球ゲームの歴史

SFCソフトについて語る前に、これまでのコンピュータ野球ゲームの歴史を、ざっとおさらいしてみよう。ファミコン版だけでも総数は軽く10を超えるが、その中でも真にエポックメイキングと言えたのは、ほんの数本だろう。しかし、野球ゲームの歴史は、こうしてみると実に長い。

ファミスタ登場 難易度の壁を越えて

コンピュータゲームにおける野球ゲームの歴史は、ファミコンとともに始まった。記念すべき最初の家庭用野球ゲーム、それが任天堂『ベースボール』だ。

ソツなく作られたこのソフトは、長いこと定番中の定番ソフトとして君臨していた。オートプレイの守備は、野球盤をそのままモニターに移したような手軽な操作感を与えていたが、反面、物足りなく、ファンの間では、より本格的な野球ゲームが待望されていた。その期待に応えて登場したのが、おなじみナムコの『ファミスタ』である。

球の位置を知るために影を追う、というアイデアは、任天堂のバレーボールでも見られたが、ファミコンのスポーツゲームのシステムを根本から変えるほどの力をもっていた。ファミスタの表面上最大の斬新さというのもここにあり、影を目安にした完全マニュアル操作は、ゲームを面白くすると同時に、高度なものとした。実際、今では当り前になってしまったこのシステムに、当時のファンは四苦八苦したものである。



←ジャレコの『燃えプロ』。グラフィックに選手の個性が表現された

これはひとつの賭けであり、そのシステムが広く受け入れられるか否かに、その後の野球ゲームの命運がかかっていたと言っても過言ではないだろう。

そして、ファミスタは賭けに勝った。野球ゲーム新時代の到来である。これを勝手に「ファミスタ革命」と呼ぶことにしよう。(ちょっと古いけど、「カノッサの屈辱」風になってきた）具体的に言えば、それまでは「野球を題材にしたゲーム」という認識だったものが、「コンピュータで野球をする」に改まるほどの変化だったのである。「ファンは難しくても本格派の野球ゲームを求めている」そして、「野球モノは当たる」。このふたつの認識で、続々とオリジナル野球ゲームの新作が発表され始めた。



↑これはコンピュータ野球ゲームの原点、任天堂の「ベースボール」だ

質から個性の時代へ 野球ゲーム戦国時代

ファミスタという野球ゲームシステムの完成された原型が提示されたことで、以降の野球ゲームは、その基本にプラス・アルファの「売り」を打ち出すことを余儀なくされた。もちろん、まったく別のアプローチをするメーカーもあったが、その中で名を残したのは、ベストプレープロ野球くらいであろう。

このゲームはアクション性を捨て去り、完全なシミュレーションゲームとすることで、他の追随を許さないデータの精密さを獲得している。ファミスタほどの人気が獲られないのは当然としても、根強いファンを獲得し、現在までシリーズが続いている。

アクションタイプで、ファミスタ以降の先陣を切ったジャレコは、グラフィックのリアルさ、プロ野球選手の完全データを売り物に『燃えプロ』を発表し、現在に至るまで続くシリーズとして成功させた。言うまでもなく、今回取り上げる4本のうちの1本『スーパープロフェッショナルベースボール』が、シリーズの最新作である。

対して、ファミスタの基本に忠実に演出、データ面を打ち出してきたのが、タイトーの『ハリキリスタジアム』などである。しかし、演出の目新しさで票を伸ばすことができたのは初期のうちだけで、以降は、選手データの多さ、新しさといった点が重視されるようになっていった。当然、本家のファミスタもその傾向にあわせてバージョンアップを重ね、完全にファミコン野球ゲームの定番として定着するに至る。

その時点で、ファミコンにおける野球ゲームは飽和点を迎えたように思われる。それでは、別ハードにまだ可能性が残されていたのかといえば、そうでもない。業務用の『ワースタ』も、PC版も、ファミコン版と大差ないだけに、もはや野球ゲームの完成度はハードの問題ではないところまで来ていたのだ。

さて、そうなると、SFCというハードの登場で、野球ゲームは進化できるのか、ということになる。ファミコンでファミスタを遊んでいた者が、果たして新ハード用のソフトだからというだけで、新しい野球ゲームに手を出すのかどうか。全ては新しいアイデアとソフトの質にかかっている。

そういった意味でも、1年未満のうちに登場した4本のSFC用野球ゲームが注目されるのだ。

さあ、きみならどれを買う？



←タイトーの『ハリスタ』。それなりの整合感で中ヒット



←これはPC版ファミスタともいうべき、『ワースタ』だ

SFC他のスポーツゲームは？

スポーツゲームを、わざわざSFCで作る意味はあるのか？とりあえず現状を見てみることにしよう。

現時点では、SFCのスポーツゲームは非常に少ない。まず『ジャンボ尾崎』、『オーガスタ』、2本のゴルフゲームがある。ゴルフゲームは、フェアウェイの形状を部分、全体の両側面から捉える必要がある。だから、回転拡大機能を活かした『ジャンボ尾崎』、ファミコンでは再現不可能な3Dシステムを用いた『オーガスタ』、ともに新ハードで出す意味はあったと言える。グラフィックの美しさも、ゴルフゲームという分野にとっては決して無意味なことではないだろう。

また、『パイロットウイングス』も、スポーツゲームの分類に入らないでもない。そして言うまでもなく、SFCの機能を活かすためのソフトであった。

こうしてみると、意外に（と言ったら失礼か）これまでのスポーツゲームは、ハードに対して意識的なものが揃っている。実際、単純なスポーツゲームをSFCに移植したところで、たいした支持は得られないだろう。

今後の予定としては、サッカーゲームが3社で開発されているが、果たしてどうなるか。これという完成されたスタイルがないジャンルだけに、機能を十二分に活かした、新しいタイプのゲームの登場が期待されるところだ。あと、今月発売のテニスゲームも出来はすごくいい。

それから『プロレス』というのもあるが、これは格闘ものなので、ちょっと別。それを言うなら、『ウルトラマン』という立派なプロレスゲームがすでに発表されているけどね。

てなわけで、ちょぴりシビアに考えたSFCのスポーツゲーム。改めて4本の野球ゲームを見たとき、さて、きみは何を感じる？



↑ファミコンでは無理だった「オーガスタ」だが、SFCでさえ、遅いという弱点が……



↑ハードの活かし方のお手本『パイロットウイングス』。地味ながら評価は高いのだ



↑トンキンハウスの「ワールドサーキット」。新しくなくても、面白ければみんな買うよな

SFC・野球ゲーム4タイトル比較表

いいですか。発売中のＳＦＣソフト総数は、30本に満たないんです。その中に野球ゲームが４本もあるんですよ、４本も。２割弱。比較しないわけにはいかないでしょうが。

	スーパープロフェッショナルベースボール	白熱プロ野球ガンバリーグ	スーパーウルトラベースボール	スーパースタジアム
タイトル・データ	 ジャレコ／￥8700 容量：８Ｍ ●バックアップ：なし ●２人対戦可能	 ＥＰＩＣソニー／￥8800 容量：８Ｍ ●バックアップ：あり ●２人対戦可能	 カルチャーブレーン／￥8800 容量：４Ｍ ●バックアップ：あり ●２人対戦及び、６人参加のペナントレースモードあり	 セタ／￥8800 容量：８Ｍ ●バックアップ：あり ●２人対戦可能
特徴	『燃えプロ』からさらにパワーアップしたグラフィックがリアル。音声もサンプリングで、ムード重視の作りだ。操作性は『燃えプロ』に準ずる。	シンプルなアクションタイプ。オリジナルチームを作れる。選手は試合ごとに調子があり、様子によってファームの選手と入れ替えることができる。	何よりも、派手な演出の魔球、秘打が売り物だ。これは、特定の消費ポイントにより繰り出せる、いわば必殺技のようなもの。夢の野球ゲームだ。	ペナントレースモードにおける成長システムが、最大の特徴。成長させたチームのパスワードで、友だちと対戦することもできる。
長所	背景から各選手の個性まで、リアルに描かれたグラフィックが見所。プロ野球ファンなら、遊ぶ以前にそこで楽しめる。ホームランなど、演出もゴージャスだ。グラフィックに比重を置いた作りは、ＳＦＣにふさわしい。	ファミスタに迫るほどの快適な操作感と、スピーディーな展開がバランスよくまとまっている。選手の好不調の段階の多さ、ファームのシステムなども対戦プレイに深みを与えてくれる。対戦で遊ぶなら、これがイチオシだ。	局面に応じて必殺技が使えるのが楽しい。また、ペナントレースは、シミュレーション的な楽しみ方ができるので、各チームをコンピュータに任せたり、最大６人が参加してリアルな戦いを展開できる。	成長システムはよくできている。成長ポイントの振り分けが自由にできるため、最大値まで成長しても、チームの個性が保たれるのだ。首位打者、防御率などのデータもセーブされるので、ペナントレースはかなり燃える。
短所	やはり操作性には若干の難あり。中の選手はリアルでも、ゲームで遊ぶプレイヤーの個性は出にくいかも知れない。操作感にハードは関係ないと言っても、ファミコン版からの進歩が少ないのはちょっと残念。	私見になってしまうかも知れないが、グラフィックのセンスが悪い。絵柄に整合感はあるのだが、ケレン味が過ぎて、本来ハードであるべき対戦ムードを壊すところがある。バッティングのレスポンスは、ファミスタに負ける。	必殺技がゲームとしてのバランスを崩している。特に「影なし打法」など、システム自体を愚弄するような技には疑問を感じる。また、基本的な操作感、調整も甘く、野球ゲームの基本部分だけを取り出してみた時、不満が残る。	操作性が今ひとつなのに加え、グラフィックもちょっとショボい。だから、ズームアップなどの演出時には、そのショボさがいっそう強調されてしまう。ペナントレースは楽しいのだが、その楽しみを得るまでに、少々我慢が必要。

対戦型なら、ガンバリーグか

とりあえず、野球ゲーム最大の喜びである対戦プレイを望むのなら、『ガンバリーグ』をおすすめしておこう。ただし、『ファミスタ』の最新版を持っているキミが、無理して買うほどのメリットはないかも知れない。それでも、オリジナルチームの設定を始めとする新設定には事欠かないので、ＳＦＣでも野球ものを１本、と思っているなら無難な線だろう。

『スーパープロフェッショナル』については、マニアックなプロ野球ファンにおすすめする。プロ野球各選手のルックス、特徴などを知っていれば知っているほど楽しめることだろう。だから、対戦で熱くなるというよりは、ファン心理でのプロ野球観戦の、もう一歩深く突っ込んだものだと思えばいい。ジャレコ野球ゲームの操作系を嫌う人は多いが、そう考えればなかなかに楽しめるソフトである。

レーション性を重んじるタイプのユーザーに向いているだろう。もちろん、この２本にも大きな差はある。

『スーパースタジアム』の方は、あくまでアクションを中心に、ペナントレースを戦っていく中での成長を楽しむ部分の比重が大きい。アクション面ではなれないと操作がけっこうイヤな感じもするが、そこを克服できれば、ひとりでもかなり長く遊ぶことができるだろう。

対する『スーパーウルトラ』の方は、極端に言うと、アスキーから出ていた『ベストプレー』のシリーズと、まったく同じ楽しみ方までできる。その遊び方に限って言えばデータも細かいので、悪くない。

が、逆に、アクション操作面では劣るので、シミュレーション的な遊び方のほうにかたよるかも知れない。多くの必殺技については、楽しめる人はそれでよし、許せない、という人もいるだろうが、まあ、好き好きであろう。ただ対戦で遊ぶと決してユカイではない。

今後も野球ゲームは出るのか？

ここに出揃った４本で、とりあえず基本的な野球ゲームのパターンは出尽くしているのだろうか。これだけ揃ってしまうと、今後野球ゲームの出てくる可能性は薄いような気がする。

しかし、ＳＦＣの可能性を活かした、本当に新しい野球ゲーム、といえるのものはこの４本の中にはない。また、本格的なシミュレーションのタイプは、まだまだマイナーだ。『ベストプレー』の移植はありそうだし、パソコンで話題になった、高校野球チームを育てるシミュレーションあたりは面白いかも知れない。しかし、どこのメーカーも、ちょっとためらうところだろう。



←対戦ならイチオシ、の『ガンバリーグ』が、コレ

スポーツゲームに進歩を求めても仕方がないのだが、このままでは、野球ゲームの歴史は『ファミスタ』で終わってしまいそうだ。このハード新時代に、それではあまりに寂しいというもの。

だけど、最初に言ったように、ぼくらはいつだって新しい野球ゲームを歓迎する用意はできている。さらに面白い野球ゲームで、きっといつか遊べることを信じよう。

スーパーテニス ワールドサーキット

トンキンハウス／8月30日発売／¥7800
●容量：4M●ジャンル：スポーツ
●ROM完成度：100%●バックアップ：パスワード●2P対戦可

実在の選手をモデルにした、個性ある選手を選択し、プレイできるテニスゲーム。1人プレイ、対戦プレイの他、ダブルスの1人プレイ、協力プレイ、さらには多くの大会を勝ち抜いていくサーキットモードまでついている。



↑ダブルスは、どのモードをとっても熱くなれる。もちろんシングルスでも同様



↑選手の顔も表示され、ファンにとっても楽しいゲーム。日本人選手だっている

テニスゲームってやつは、コンピュータゲームの中でももっとも古い歴史を持つもののひとつなんですが。このゲームと、あの最初の家庭用テレビゲームのテニスを比べてみたとき、ほんと隔世の感がありますねぇ。別に話をそらしてるわけじゃなくて、「ゲームってここまで来てるんだなあ」なんて、しんみりしちゃうほどの完成度なんです。

さて、ナムコの一連のテニスゲームもあるけれど、あの画面構成、操作を基本に、さらに細かく、リアルに仕上がっているのがこのゲーム。4つのボタンを使いこなし、さらに敵やネットとの間合いを見切れば、テニスにおいて考えられる、ありとあらゆるテクニックが使えます。スライス、ロブ、ボレー、スマッシュ、ロングにショート、タイミングもリアルだし、実際のテニスをやる人はもちろん、やらない人でも満足できる。ボールを打つ音がリアルなのも、想像以上の快感。

世界を転戦するサーキットモードもあるし、各選手の個性が強いので1人でも十分楽しめますが、やはり2人プレイで遊んだ時が、このゲームの本領発揮でしょう。しかも、パートナーをコンピュータにまかせて、ダブルスまで対戦プレイで楽しめてしまう（もちろん、2人協力での対コンピュータプレイも可能）。

唯一、難を言うなら、たまにスクロールがついてこれないことがある。その他は特に文句ありません。

9

ハイパーゾーン

ハル研究所／8月31日発売／¥8500
●容量：8M●ジャンル：シューティング
●ROM完成度：100%●コンティニュー：なし●1P専用

F－ZEROに上下移動の要素を加え、シューティングにしたような、シンプルな3Dシューティングゲーム。最初はつらいが、ステージが進むと自機がパワーアップしていく。未来的なイメージの美しい背景が、印象的。



↑最初の自機は、3連射のみ。連射能力とともに、ため撃ちの機能も加わっていく



↑道の外に出るとダメージを受ける。しかし、途中で切れているルートもあるぞ

画面は美しく、ゲーム性もいいんだけど、このタイプのゲームに必要不可欠なスピード感が不足してるのが残念。しかし、水準以上のゲームなのに、もひとつほめる気しないのは、やはりF－ZEROに画面が似すぎているせいでしょうか。

いや、別にグラフィックの面で優れたお手本をマネするのは、決して悪いことじゃないと思う。ただ、プレイヤーは無意識のうちに比べちゃうからねえ。悪いんじゃなくて、単に損してるんです。つまり。

F－ZEROほどスピード感がない、F－ZEROより操作感が重い、F－ZEROより自由度が低い……。気の毒だとは思うんですが、そういう印象は絶対に避けられない。背景はすごくきれいだけど。

それより問題だったのは、なにより重要な爽快感に欠けるという点。自機の動きが重いのはしかたないとしても、敵弾の多さ、その敵弾を打ち壊せない設定、道の構造の意地悪さといった点については、大いに改善の余地があったはずです。なんというか、遊んでいていじめられている気がしてしまうのはツライ。こういう性質のゲームは、クリアが簡単でもいいから、とにかく気持ちよく遊ばせてくれるのが第一でしょう。

もう、かえすがえすも残念。それだけ、基本システムは魅力的なんです。業務用に詳しい人ならわかるでしょうが、あの『サンダーセプター』と同質の楽しさが自宅で楽しめる、というところまでもう一歩なんです。でも、遊べますよ。

7

初段 森田将棋

セタ／8月26日発売／¥8800
●容量：8M●ジャンル：テーブル
●ROM完成度：100%●バックアップ：あり●1P専用

これに勝てば二段認定という、初段の実力相当の思考ルーチンを持つ、最強の将棋ソフト。「待った」のできる入門編から3レベルの道場、さらに段位認定戦、自由に設定できる詰め将棋モードまで、将棋ファン必携の1本。



↑さすがSFC、というわけで、画面も重厚な作りです。操作もスムーズだしね



↑詰め将棋モード。自由に設定し、コンピュータに考えさせることができる

将棋のソフトです。私は将棋についてはルールを知っていて普通に遊べる、という程度なんですが、どうやらかなり強いみたいです（私は道場1で勝っただけ、道場2だとちょっと苦しい）。とりあえず、従来のソフトのレベルに満足していない強者は、買ってみるべきでしょう。

でもって、強さについてあまり語れないので、ソフトとしての出来映えについて触れておくことにしましょう。

まず、カーソル移動を中心とした操作性は大変よいです。問題はありません。グラフィックもていねいに描き込まれ、重厚な雰囲気が出ています。NHKの番組みたいな、かた～いおねえさんの声も入ります。そんな演出面もよろしいですし、レベル選択もできる。将棋が好きなら、素人レベルの人でも買いでしょう。

……そうそう、このソフトのレベル設定は、思考時間で決められるんですね。しかも本格的な持ち時間制ですから、コンピュータ相手の対戦にありがちだった思考中のイライラ、これが納得できるんです。コンピュータも持ち時間を消費するわけですから。当然、道場3あたりの強力なレベルになると、持ち時間100時間とか、そういう世界になります。こちらも対抗して長考するしかないですね。

多分、将棋ソフトとしては最高峰の部類に入るものでしょう。そういう意味では10点かも知れませんが、判断基準が他と変わってしまうので採点はしないでおきます。

自堕落ソフトレビュー

今月はソフトが3本というハンパな数だったので、またおかしなコーナーを設けてしまいました。GB担当の時にも一度やったけど。まあ、アレです。ちょっとヘンな、趣味に傾倒したレビューだと思っていただければこれ幸い。

実は、エイリアンストームなんですが。ええ、メガドラです。成沢氏に対する領空侵犯ですが、ゲームについて語るつもりはないので、許してくれるでしょう。

さて、私はこのゲームのエンディングに10点をつけます。ゲームも面白いけど、その面白さは先月号のレビューで語り尽くされてます。あの疾走感です。多分。

しかしゲームは面白いけど、雰囲気はと言えば、殺伐とした、荒涼とした、凶暴なゲームです。それがいいんですが、そういうゲームにヘンに叙情的なエンディングがつくと、私は腹が立ちます。きれいごと言ってんじゃねえぞ。と。

そこでエイリアンストームのエンディングですが、これが抜群にイカしてる。ヒップ・ホップなBGMに、その手のビデオクリップにありがちなコラージュ的構成。主人公と、ゲームに登場するエイリアンたちが、ギクシャクと踊りまくる。このドライさ。この粋なセンス。たかがゲームのエンディングでこういうことするか？というあんまりな凝り様。よく見れば、マイキャラたちのグラフィック、そのためだけに描き起こしているような。

私、このエンディング見るためだけに軽く10回はクリアしてしまいました。

それで思ったんですけどね。

時代はCD－ROMだし。こういう技術とセンスを使ったプロモ・ソフトっていいんじゃないかと。……酒○法子のADVかって？　違う。「ライブ・イン・パ○ーボウル」？　それはイロモノだ。

もっと、プログラムと音楽と映像がリンクして、それでアーティストの表現となるような。このマルチメディア時代、それくらいのことやるアーティストがいてもいいはずだぞ、音楽方面に限らず。

とりあえず、ROM² で誰か出さないかなあ。無理だろうなあ。



←ネタがいいってこともあるけど、このセンスは並じゃない！

FC 今月はディスクの新作AVG「タイムツイスト」の特集だ

もうディスクシステムなんて必要ない――なんて思うのは大きな間違い。まだまだ楽しませてくれます。持ってて良かった♡

ファミコン用ソフト



手塚一郎
7月の初めにベントスタッフが引っ越ししました。全部自分たちでやったので大変大変。コピー機が、あんなに重いなんて知らなかった。新しい事務所は広いし、キレイだし…ゲームをするには最高。あ、もちろん、仕事もしてます。本当です。秋に新しい小説を出せるようにガンバリますので応援してね

8月発売リスト

- 2日 ● ロボッ子ウォーズ アイジーエス/¥6900
- 2日 ● SD刑事ブレイダー タイトー/¥6400
- 3日 ● マイライフマイラブ バンプレスト/¥9600
- 9日 ● ドラゴンウォーズ ケムコ/¥6800
- 9日 ● アルマジロ アイジーエス/¥6900
- 9日 ● クレイジーランド バップ/¥5800
- 9日 ● DEBLOCK アテナ/¥4980
- 21日 ● A列車で行こう ポニーキャニオン販売/¥7800
- 29日 ● ロイヤルブラッド 光栄/¥9800
- 上旬 ● 百の世界の物語 アスク講談社/¥6200
- ● 怪傑ヤンチャ丸2 アイレム/¥5800
- ● バトルフォーミュラ サン電子/¥6200
- 中旬 ● へべれけ サン電子/¥6200
- 下旬 ● メタルスレイダーグローリー ハル研究所/¥8900
- 未定 ● スパルタンX2 アイレム/¥5500
- ● ドラゴンボールZ II バンダイ/¥8200
- ● クライシスフォース コナミ/¥6000

NEWS

▶ディスクシステム対応の新作ソフトが久し振りに発売された。「タイムツイスト」とタイトルされた2枚組アドベンチャーゲームである（本ページにて特集）。

FC SPECIAL 特集

5つの過去の時代が舞台なのだ

現在に蘇った悪魔を追いかけて、歴史を旅する不思議なアドベンチャーゲームだ！

タイムツイスト

任天堂／前後編共に7月26日発売／各¥2600
●ジャンル：アドベンチャー●DISK完成度：100％ ●セーブ機能：あり



「遊遊記」以来途絶えていた任天堂のディスク・アドベンチャーゲームだが、ようやく新作が発表された。その名も「タイムツイスト 歴史のかたすみで…」である。これまでの作品に見られた“ひとかえる”のコマンドはなくなったが、代わりに登場人物に“乗り移る”ことが可能となった。

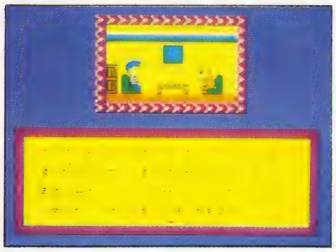
占いの言葉を信じ、自分のツキを確めようとしたオレ（主人公）は、出会いのチャンスがあると言われた博物館へと足を運ぶことにした。しかし、そこで待っていたのは何と悪魔。魔封じの壺に閉じこめられていたはずのヤツが蘇り、オレの身体を乗っ取ってしまったのだ――！

これが序盤のストーリー。これまでとは違った、インパクトのある設定で、とにかく引き込まれてしまう。このあと、オレの身体を手に入れた悪魔はシモン博士の創ったタイムトラベルのためのベルトを強奪し、過去へと旅立ってしまう。が、ひょんなことから悪魔の身体に閉じこめられたオレもタイムトラベルをすることになり行き着いた先は中世のフランス。悪魔にそそのかされた司教が“魔女狩り”と称して異端者を弾圧しはじめていたのだった。

フランスへと辿りついたオレは悪魔の身体が崩れてしまったことで霊体となる。ここがポイントね。これならば、他の人に乗り移るのも可能ってわけだ。ただし、誰にでも乗り移れるのかというと、実はそうではないので注意。気を失っている以外はダメなのだ。だから、乗り移りたい人がいたらそれが可能となるように仕向けたりすることが必要。登場人物はそれぞれ固有の性格やら特長を持っている。それをどのように発揮するかが、このゲームでの謎なのである。あ、何だかわかりにくいかな。できるだけ内容に触れないように説明すると、こうなってしまうのですよ。くわしく書くと遊んだときの楽しさや驚きが半減する恐れがあるからね。ごめん。

「タイムツイスト」で関わってくる過去の時代は全部で5つ。すでに書いた“魔女狩り”の他には“南北戦争”や“ゲシュタポ”、“アレキサンドリア”、そして“三王来朝”だ。何だか難しそうなゲームだな、と思う人もいるかもしれない。が、安心してほしい。予備知識はまったく必要ないから。逆に、ゲームで歴史に興味を持ち、思わず世界史を勉強してみたくなるほどだ。

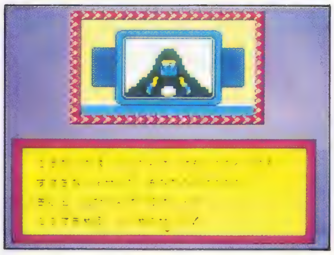




↑悪魔博物館へと足を運ぶオレ。そこへ入るためのカギを借りようと久我家を訪れるのだが…



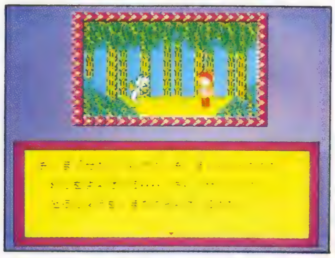
↑博物館でオレを待ち受けていたのは、ひどい仕打ち。悪魔に身体を奪われたオレは奴を追う



↑主人公のオレは、テレビの占いサービスで占ってもらう。郊外の博物館で運命の出会いが？



↑久我家に置かれていた悪魔の肖像画――こともあろうか、それはオレと同じ姿をしていた！



↑悪魔はシモン博士の開発したタイムワープを使い、邪教を広めることを画策しているのだ！

点数評価
⑩最高 ⑨すごくよい ⑧とてもよい ⑦よい ⑥まあまあ ⑤ふつう ④もう少し ③がんばれ ②もっとがんばれ ①問題外



↑悪魔の行ったタイムワープの影響で、過去に来てしまったオレ。ここは中世のフランスか？



↑ジャンヌ・ダルクが処刑されそうだ。早く司教こそが悪魔の手先だという証拠を見つけよう

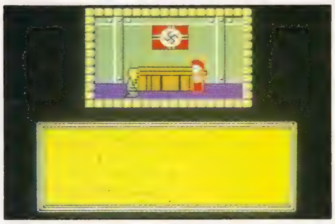
ぼくが一番興味を持ったのは、最初の"魔女狩り"の部分。かなり前から文献とかを集めていたりしていたのだが、ゲームでの疑似体験でさらに好きになってしまった。

話をゲームに戻そう。システムは特に目新しい部分のないコマンド選択式。"あるく"コマンドで画面中を歩いたりすることもできるが、特筆すべきものではない。それよりも、むしろ無駄なコマンドを省き、遊びやすくした点に注目したい。アドベンチャーゲームには、やたらコマンド数があるくせにリアクションは少なく、イライラさせられるものがあったりするよね。このゲームは、そういった気持ちをプレイヤーになるべく感じさせないようにとの努力が感じられて気持ちいい。あ、それからゲームオーバーがないのもビックリした。失敗を恐れずにいろいろな行動を試せるのは、やっぱりいいよね。

そんなわけで、ぼくは「タイムツイスト」を強力にプッシュします。ディスクシステムを持っていて本当に良かったなあ。

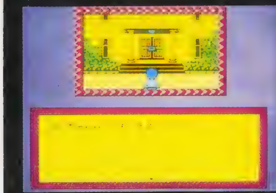


↑舞台は変わってドイツ。世界征服を企むヒトラーも悪魔の軍門に下ってしまったようである

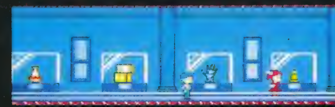


↑捕虜収容所からの脱走からスタートするこのゲシュタポの章。ワザと失敗するのも楽しい？

悪魔博物館に展示されている奇妙な品物たち



←ここが郊外にある博物館。悪魔に関する様々な品物が世界中から集められている



↑占いでは、博物館で運命的に出会いが待っていると言っていた。だけど、それって女の子との出会いなのかな。それとも悪魔との出会い？



①魔封じの壺



⑤ジプシーの守り札

①魔封じの壺…数千年の昔、神の子が壮絶な戦いの末、悪魔を封印したとされる伝説の壺。
②いましめの鈴…古代エジプトのファラオが魔除けに使ったという言い伝えの鈴。
③サバトの箱…中世のヨーロッパで魔女の集会に使われた箱。
④悪魔の手…19世紀のアメリカで、悪魔を崇拝する秘密結社のシンボルとなったブロンズの像。
⑤ジプシーの守り札…17世紀後半、放浪の民が旅の災難から身を護った星形のメダル。



②いましめの鈴



③サバトの箱



悪魔の手④

後編では、さらに劇的な時間旅行が待っているぞ

前編では1ヶ所、魔女狩りの章で意地悪なトリックがあったが、後編はそのようなところはなく、純粋に楽しめる。舞台やシチュエーションも変化に富んでいるし…。なかなか良質な作品だ。

通してプレイしてみて思ったのは、学習ソフト的な側面が強い、ということ。プレイヤーに学問を強制せずに、しかしいつの間にか歴史に興味を持たせてしまう――そういった作り方に感心した。これまでにも学習ゲームというものはいくつかあったが、どれもこれも「勉強」が足かせとなっており、ゲームとしてのおもしろさに欠けていた。ところが、この「タイムツイスト」は、裏の設定として歴史を用意し、興味をそそらせる――この部分を前面に押し出している点でとどまっているので成功したのだろう。そう、これはRPGでいうところの「世界設定」なのだ。単に架空であるかどうかの違いしかない。

ゲーム中に登場人物が出題してくるクイズも楽しい。これは、今ゲームセンターで流行っているタイプと同じもの。何回か挑戦すれば必ず正解がわかるし、何といっても自分の頭が良くなったのでは、と思わせてくれるから気持ちがいい（笑）。

何はともあれ、おススメですね。



↑後編はアレキサンドリアの章から。ギリシアの時代が終わりを告げようとしている時代だね



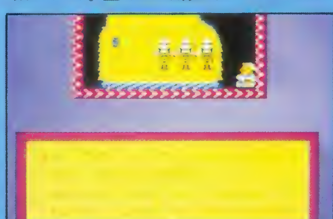
↑特に奴隷問題は大変深刻で、この章はそれを扱っている。主人公が奴隷になってしまうのね



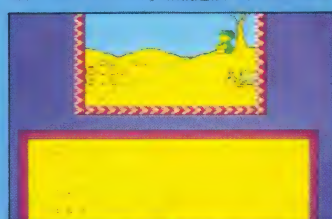
↑ゲームの要所には頭を使うパズルやクイズが散りばめられている。結構勉強になったりする



↑続いてアメリカは南北戦争の章。各州の間で利害対立が激しく、合衆国が二分していた時代



↑奴隷制を支持するある男が、実は悪魔の手先だった。この辺の雰囲気作りもなかなかうまい



↑最後は三王来朝の章。イエス誕生の際に三王（三人の占星術師）が東の国から来たってやつ

コラム 電子小説の新しい形態がここにある！

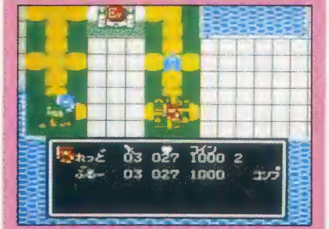
ハードや技術力の進歩に伴い、ゲームはストーリーを語りはじめた。CD−ROMが普及してゆくに従い、この傾向に拍車がかかるのは火を見るよりも明らかである。しかし、それではゲームが小説や映画などをすぐに代用できるのか、と考えてみると首を横に振らざるを得ない。どんなに素晴らしい素材があるからといっておいしい料理が簡単には作れない。それと同じだ。要は、いかに物語を語るのか。ここである。「新・鬼ヶ島」で登場した"ひとかえる"コマンドが立体的なストーリーテリングを可能としたように、コンピュータならではの語り口を切り拓いていかないと、他のメディアに勝つことはできない。

この「タイムツイスト」をプレイして思ったのは、プレイヤーが知っていてもキャラクターが知らないことがある、ということだった。いわゆるRPG的要素だ。例えば右へ行くと危険だとしよう。しかし、その情報をキャラクターは持っていない。プレイヤーはそれをわかっていながらキャラクターを右へと動かさなければいけないとしたら――。この動かすという部分がプレイヤーの葛藤となるような気がする。そして、その構図が電子小説の武器のひとつになると感じている。

百の世界の物語

アスク講談社／8月9日発売／¥6200
●容量：2M●ジャンル：RPG●ROM完成度：70%●バックアップ：なし●4P参加可

ボードゲームタイプのRPG。他のプレイヤー（あるいはコンピュータ）と目的の達成を競い合う。シナリオは複数用意されている上に、遊ぶたびに展開が変わるのが特徴。制作に冒険企画局が加わっている。



↑同じシナリオでも、遊ぶたびにイベントが変わったりする。これがタイトルの所以だね



↑ジャマしたり、協力したりが楽しいので、できれば友だちと4人で遊びたいところ

何とも不思議なゲームである。RPGとボードゲームをミックスする試みは、例えば先月号で紹介した「すごろクエスト」があるが、アプローチの仕方で、これほどシステムが変わるのかと驚かされた。感覚的に言えば、「すごろクエスト」がRPGからボードゲームを意識した雰囲気で、対する「百の世界の物語」はその逆、といったところだろうか。

遊んでみて楽しいと感じたのは、他のプレイヤーが存在することだ。「すごろクエスト」もそうだったのだが、通常のコンピュータRPGはレベルというものに縛られており、先の展開を見たくとも経験値稼ぎをしなければ――である。が、この「百の世界の物語」は、競争相手がいるために、そうも言っていられない。せこく経験値を稼いでいるヒマなどないのだ。このスピード感が実にいい。マルチプレイゲームの核を知っているな、と思わせる。

他のプレイヤーと協力（パーティを組める）したり、また戦いを仕掛けるのも可能。他人のクエストを横取りしたりできるのもいい。あ、ほめてばかりだな。

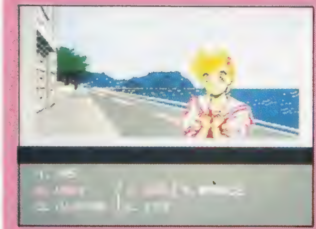
欠点もある。このタイプの作品は前例がないので、少し遊びにくく感じた点が少しだけあった。けれども、それをぶっ飛ばすほど楽しい作品であることに間違いはない。本当は9点をつけたかったのだよ。コンピュータと対戦するのもいいけど、できるなら友だちと遊んでほしい。今月の一押しゲームだ。

8

メタルスレイダーグローリー

ハル研究所／8月30日発売／¥8900
●容量：8M●ジャンル：アドベンチャー●ROM完成度：100%●バックアップ：パスワード●1P専用

ファミコン初の8Mロムを搭載したSFアドベンチャーゲーム。400を越える美しいグラフィックが売りだ。主人公・忠が手に入れたロボット兵器「メタルスレイダー」の謎を追う。途中に分岐点があり、そこで展開が変わる。



↑とにかくグラフィックが美しい。8Mとは言ってもよく400画面以上も入れたよなあ



↑ゲームであることに縛られている点がいくつか見られ、テンポが悪くなっていて残念

言ってしまうと、ぼくはアドベンチャーゲームが好きではない。必然性のないフラグ立てや、自由度の低さが、どうにも性に合わないのである。が、もちろん例外はある。ファミコンの作品で言うならば、任天堂のディスクのAVGは大好きだ。

で、この「メタルスレイダーグローリー」を考えてみる。ぼくの好きなタイプなのだろうか、と。結論から書こう。ぼくは、このゲームがあまり楽しいとは思わない。ストーリーを進ませる手順に必然性が感じられないからである。早く先が見たいのに、ゲームは進まずイライラさせられた。

しかし、だからといって評価しないわけではない。楽しいと思わなくても好きなのである。8Mという大容量への挑戦、4年を越える開発期間、ビジュアルの美しさ、そして価格。メーカーの努力が痛いほど伝わってくる。特に目新しいシステムを導入したわけではない単なるAVGだが、その枠の中でこれほど自己主張している作品に出会ったことはない。

ハードあるいは技術力の進歩に伴い、ゲームがゲームでなくなってゆく現象が見られるようになった（また、その逆も）。ゲームは、まずゲームであるべきだと思ってきたぼくだけど、この作品を見て考えが少し変わった。「メタルスレイダーグローリー」は、プレイヤーを必要とする映画なのだ。それを頭に入れておけば腹は立たない。もっとゲームの要素を排除してくれれば8点をあげたい。

7

ロボッ子ウォーズ

アイジーエス／8月2日発売／¥6900
●容量：3M●ジャンル：アクション●ROM完成度：100%●コンティニュー：3回●1P専用

ロボッ子R-10を操作し、悪の妖機王ブラック・ブリッツを倒すのが目的のアクションゲーム。R-10はロボット、飛行機、潜水艦と変形可能。ステージによってそれぞれの形態をとる。ライフ制。パワーアップあり。



←グラフィックとかは割とガンバっているのだが内容が…ねえ

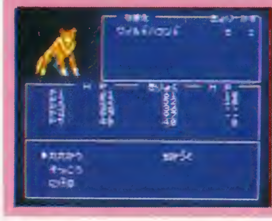
うーん、何だかパッとしないゲームだ。グラフィックと音関係は割といいのに、今いちなのである。陸、海、空と舞台が変化し、それに合わせて自機も変形する、と書くとおもしろそうに思えるかもしれないが、何のことはない、単に3種類のゲームが入っているだけ。しかも、どれもがインパクトに欠けているから困った。決してひどい出来ではないのに、ね。“変形”は確かに売り文句にはなるかもしれないけれど、それがおもしろさに跳ね返ってこないのでは何にもならない。練りこみ不足のひと言しか出てこない。

5

ドラゴンウォーズ

ケムコ／8月9日発売／¥6800
●容量：3M●ジャンル：RPG●ROM完成度：100%●バックアップ：あり●1P専用

同名の海外パソコンゲームからの移植作品。3DタイプのRPGで、「スキルシステム」を採用している。スキルとは技能のこと。隠れる、登る、泳ぐなどで、能力値を含めると30以上の項目が用意されている。



←2Dマップを見られるが今ひとつ役に立たない。そこが残念

屋外を舞台とした3DタイプのRPGは遊びにくい。同じ広さだとしても「壁」があるのとないのでは、わかりやすさがまったく違う。このゲームは、セレクト画面で2Dマップを呼び出せるものの、どこに何があるのかわからないので役に立たない。

スキルシステムは好感が持てる。パワープレイが主流のコンピュータRPGにおいて、キャラクターは数少ない頂点を目指し、単一化する傾向にある。キャラが成長するほど特徴が浮き上がってくるこのシステムは、感情移入をより大きくしてくれる。これで遊びやすければね。

6

SD刑事ブレイダー

タイトー／8月2日発売／¥6900
●容量：2M●ジャンル：RPG●ROM完成度：100%●バックアップ：あり●1P専用

ヒーローものを題材としたRPG。プレイヤーは宇宙刑事ブレイダーとなり、悪の組織ジャドーを叩きつぶすストーリー。途中で仲間になるキャラクターは何人かいるが、いわゆるNPC扱いで、パーティーは組まない。



←派手さはないが、なかなか楽しめる一作。難易度は結構低い

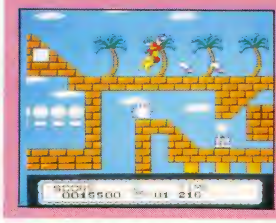
宇宙刑事もののパロディか？　と思っていたら、実はマジメにそのテのものを目指していて好感が持てた。仮面ライダーあたりからはじまったヒーローもののパターンを所々に盛りこんでおり、「む、どこかで見たシーンだな」とか考えながら遊ぶのが一番と思われる。ゲームは、割とオーソドックスなタイプのRPG。目新しい、あるいは突出した部分はないが、なかなか美しくまとまっている。最近のドラマチックなRPGに食傷気味の人は、どうぞ。なんか懐かしいんだよね。7点にしようかと迷ったけど8点つけちゃう。

8

アルマジロ

アイジーエス／8月9日発売／¥6900
●容量：3M●ジャンル：アクション●ROM完成度：100%●コンティニュー：あり●2P交互可

タイトル通り、アルマジロを主人公としたアクションゲーム。Bボタンで丸まり、体当たりすることで敵を倒すことができる。マップ画面でボスを追いつめ、対決。倒すことでステージクリアとなる。



←アイデアはおもしろいもののスピード感に欠けるのが難点

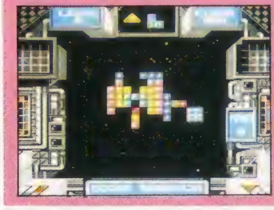
丸まって敵を倒すゲームというと、ディスクの名作「メトロイド」を思い出す。最近ではメガドライブの「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」なんてのもある。だから、というわけでもないのだが、この「アルマジロ」に期待していた。しかし、遊んでみてガッカリ。アイデアはマアマアなのに、プログラムが悪くて損をしている。とにかく動きが悪く、しかも遅い。気持ちよく遊べないゲームに、やっぱり高い点はつけられない。コントローラと画面が、えらく遠い感じがしてしまうよ。もう少し何とかしてほしかったなあ。

4

DE BLOCK

アテナ／8月9日発売／¥4980
●容量：256+256KM●ジャンル：パズル●ROM完成度：100%●コンティニュー：なし●1P専用

上下左右の4方向から飛来するブロックを組み合わせ、正方形を作って消していくアクションパズル。ゲームのタイプは2つ。ゲームオーバーになるまで続くものと、25ライン消すとデモ画面になるものが用意されている。


←四方からブロックが飛来する「クォース」のような内容だ

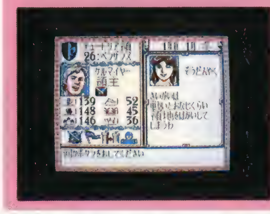
4方向からブロックの飛んでくる「クォース」って感じかな。中心となるブロックを操作、回転させて、そのまわりに他のブロックをペタペタくっつけてゆくのである。ま、誰かが作るであろうと予想された作品ですね。プレイ感覚は、ファミコンの「クォース」に似ているように思う。こちらのファンなら十分に楽しめるだろう。ただし、操作性が今いちなのを覚悟すること。ブロックをたくさんくっつけると、とにかく重い。この辺が解消されていれば、もう少し高い評価をあげられた。惜しい作品です。

6

ロイヤルブラッド

光栄／8月29日発売／¥9800
●容量：4M●ジャンル：シミュレーション●ROM完成度：100%●バックアップ：あり●1P専用

ファンタジー世界を舞台としたシミュレーションゲーム。パソコンからの移植ではなく、ファミコン・オリジナル作品。6つの宝石を手に入れ、王となるのが目的だ。魔法やモンスターなどの概念も導入されている。


←ファミコン・オリジナルのシミュレーションゲームだ

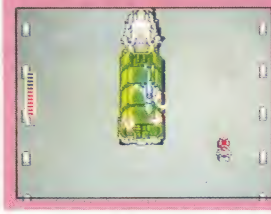
おお、これまで移植ばかりの光栄だったのに、とうとうオリジナルで勝負してきたか。ファミコンユーザーにはうれしい限りだね。ただ、気になったのは、基本的なシステムがこれまでの光栄作品と大差ないということ。それだけ完成度が高いのだ、と言われればそれまでだけど、ね。もう少し違うおもしろさを提供してくれてもいいと思うのだけど…。兵士が相変わらず「駒」であることが気になる。剣と魔法を題材とするならユニットの痛さを伝える方向にしてほしかった。「ファイアーエムブレム」を創れとは言わないけど。

7

バトルフォーミュラ

サン電子／9月27日発売／¥6200
●容量：2M●ジャンル：アクション●ROM完成度：90%●コンティニュー：あり●1P専用

シューティング＋レースゲームといった内容。アイテムを取ることによってパワーアップ可能。ステージのラストに登場するボスを倒せばクリア。道路、海上、砂漠と舞台は多彩。ステージ5では飛行機にまで変形する。


←各所に仕掛けられたトラップが楽しい弾撃ちカーレースだよ

ノーチェックだったゲームがいい出来だったりすると、とてもうれしい気分になる。この「バトルフォーミュラ」がそうだ。ただ弾の撃てるカーレースなのではなく、いろいろと仕掛けが凝っていて、とにかく楽しませてくれる。ステージ1のカーブが特に気持ちいい。難易度は少し高めだが、先を見たいために、ついガンバッてしまう。やるなあ、サン電子。ステージ2の背景がショボイのと、各ステージが少々長めなのが気になるけれど、まあ我慢できるレベルかな。音楽も好みだし。SFCでIIを創ってほしいなあ。

8

へべれけ

サン電子／9月20日発売／¥6200
●容量：2M●ジャンル：アクション●ROM完成度：100%●バックアップ：パスワード●1P専用

コミカルなキャラクターが主人公のアクションゲーム。「へべ」が3人の仲間の力を得て、元の世界へと戻るべく冒険する。アクションの基本はジャンプと踏みつぶし。マップやパスワードを見られるアイテムなどがある。


←奇妙な味が売りのアクションゲーム。少々操作が重い

ぼのぼのかと思った。でも違った。何とも奇妙なキャラクターである。メッセージも妙だし、展開はややスローテンポ。このノリについてこられる人ならば楽しめる作品だと思う。目新しさとか小気味よさは求められないので、そういった方面が好みならば、他のゲームをプレイすべきだろう。

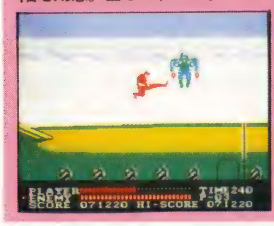
そう、この作品は、ゲームの、というより、キャラクターのおもしろさを楽しんでもらおうとしているのだ。これはファミコンでコミックを表現しようとの試みかもしれない。ゲームとして評価するなら今ひとつかな。少し難しいし。

6

スパルタンX 2

アイレム／9月発売予定／¥5500
●容量：2M●ジャンル：アクション●ROM完成度：99%●コンティニュー：あり●1P専用

格闘ゲームのハシリとも言える「スパルタンX」の続編。基本的なシステムはそのままで、今回は舞台の変化とストーリー性に重点が置かれている。難易度は、イージーとノーマルの2段階を用意。全6ステージ。


←人気格闘ゲームの続編。難易度はかなり低い。そこが残念だ

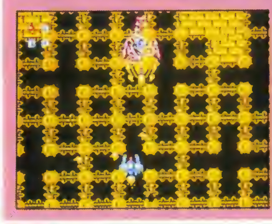
ファミコン版の「スパルタンX」はプレイしたことがない。アーケードの方も出た時に少し遊んだだけ。妙に難しく感じ、ぼくには向かないゲームだと決めつけて、以来一度もプレイしていない。で、その続編が出る。また難しいのかと思ったら簡単。はじめてプレイしたのにクリアしてしまった。難しすぎるのも問題だけど、簡単すぎるのも考えものだ。動きも悪いし、ボスの攻撃も単調。Iのファンには進められないのが正直なところだね。もっとキビキビした動きなら楽しくなりそうなんだけどねえ…。

4

クライシスフォース

コナミ／8月27日発売／¥6000
●容量：2M●ジャンル：シューティング●ROM完成度：100%●コンティニュー：3回●2P同時可

縦スクロールのシューティングゲーム。プレイヤーは古代ムー大陸の末裔となり、アトランティスの超兵器から世界を救わなければならない。パワーアップとボムあり。ゲーム中に戦闘機チェンジが可能、攻撃方法が異なる。


←グラフィックは美しいが、何だか動きがぎこちない気がする

コナミのファミコン用シューティングと聞いて期待した。今度はどんな方向からハードの性能を超越してくれるのだろうか、と。しかし、ガッカリした。これが、あの「グラディウスII」を創ったメーカーの作品か、と目を疑った。弾は見にくいし、敵の動きもギクシャクしている。攻撃形態を変えられるのも活きていない。どんなに凄いことをやっても、おもしろくないのでは何もならない。このゲームをプレイしてたら、派手さはないけれど練られている「トライゴン」を移植したいなあ…と思った。

4

A列車で行こう

ポニーキャニオン／8月21日発売／¥7800
●容量：1M●ジャンル：シミュレーション●ROM完成度：100%●バックアップ：あり●1P専用

路線工事をくり返して大陸横断鉄道を完成させ、1年以内に大統領列車を西海岸の別邸まで送り届けるのが目的のシミュレーション。マップの種類は3つ用意されている。ゲームのスピードも3段階に設定可能。


←いわゆるカルト・ゲームだったA列車がファミコンで復活!

今でこそ「AIII」が大ヒットしているが、初代A列車である「A列車でいこう」が出た当時は一時のファンが楽しんでいただけで、あまり話題にはならなかった。それがファミコンに移植された。ゲーム内容は今になってもそれほど古さを感じさせるものではないので、ちょっとしたブームになるかもしれない。残念なのは操作性の悪さ。制限の多いコントローラだから仕方ないのかもしれないけど、やっぱり遊びにくいよ。反応も少し鈍い感じがするし…。そこを我慢できるかどうかがカギかなあ。ぼくには無理だけど。

4

ドキドキ!遊園地

バップ／8月9日発売／¥5800
●容量：2M●ジャンル：アクション●ROM完成度：100%●コンティニュー：あり●1P専用

ガールフレンド・リルを助け出すのが目的のアクションゲーム。攻撃はボールを蹴ることによって行うため、ボタンを押してからボールを発射するまでに時間がかかるのがミソ。ジェットコースター・ステージもある。


←サッカーボールを蹴って敵を倒してゆくというのは新鮮だね

うーん、何だかパッとしないゲームだなあ、というのが第一印象。視点とかジェットコースターあたりを見ると「ワギャンランド」の亜流とも思えてくる。売りである〝すぐに攻撃できない〟も活かされていないのが、悪く響いているようだ。ころは敵の攻撃がある程度激しくないとおもしろ味に欠けてしまうと思う。

おもしろいなと感じたのは、主人公がダメージを受けるたびに攻撃力が増す点。ライフ制とパワーアップをうまくミックスしているな、と感心した。ゲーム部分をもっとしっかり創ってほしい。

4

一体型CD-ROM、ついにその姿を現わす!!

バッファRAMも4倍の2Mになり、CD-ROMの世界はさらにひろがっていくのだ。

PCエンジン用ソフト



北枕獲

いやぁ、今回はぶったおれて、あっちこっちに大めーわくをかけてしまった。不規則で不節制な生活のせいか、トシのせいか…。ここはひとつ若返…るワケにもいかんし、せーぜー規則正しい生活をおく…れそーもないし、どーしたらいーもんかねぇ。にしても内田君、ホントごめんね。

8月発売リスト

2日●スクウィーク
ビクター音楽産業／¥6400

9日●BURAI　八玉の勇士伝説
リバーヒルソフト¥7200

●はなたーかだか!?
タイトー／¥7200

●パワーリーグⅣ
ハドソン／¥6500

23日●1941（SG専用）
ハドソン／¥9800

●ヴァリスⅣ
レーザーソフト日本テレネット／¥6780

30日●ファイヤープロレスリング 2nd BOUT
ヒューマン／¥6900

●聖龍伝説モンビット
ハドソン／¥6800

●パワーゲイト
パックインビデオ／¥6200

価格は全て税抜きです

NEWS

▶夏休み期間に入ってからというもの、PCエンジン関連のイベントは目白押し。先月号でもお知らせしたハドソンの恒例・キャラバンのスケジュールはP109、110の欄外に記載したので、希望者はそちらを参照のこと。

▶また、NECのPCエンジンサマーツアー'91の日程はP112の欄外を参照のこと。このイベントでは開催各地の初日にワールドカップ『ファイナルソルジャー大会』も行われる。そして8月28日(水)の東京大会はキャラバンとの共同開催となる。

点数評価

⑩最高	⑤ふつう
⑨すごくよい	④もう少し
⑧とてもよい	③がんばれ
⑦よい	②もっとがんばれ
⑥まあまあ	①問題外

PC SPECIAL 解析

Duoの戦略

ノートパソコンのようなフォルムは、何を目指しているのか？



新しい一体型のCD-ROMが出ると言うウワサは前からあった。そして今、PCエンジンDuoは、僕たちの前に姿を現わした。ノートパソコンを思わせるデザイン、4倍の2MになったバッファRAM、内蔵されたOS等、今までのROM²とは、まったく違ったコンセプトで開発されたようだ。

そこで、この新ハードDuoにせまるため、NECホームエレクトロニクスで話を聞いてきた。いったいDuoとは何者なのか、さっそく始めよう。

バッファRAMが2Mになると？

新ハードで一番気になるのは、バッファRAMが64kから2M(256k)にアップされたことだろう。CD-ROMの場合、CDから読み込んだデータを、一度バッファRAMに置き、そこから画面に展開する。このワンクッションがあるために、容量を食うアニメなどは頻繁にアクセスを行わなければならなかったわけだ。

バッファRAMが4倍になったと言うことは、単純に考えても、アクセスの回数が1／4になるということだ。さらに2Mという容量を説明するなら、「R-TYPEⅠ」が1回のアクセスで読み込めると言えば十分だろう。少なくとも、ステージの途中でアクセスにいくアクションゲームや、中ボス、ボスが登場するときにアクセスにいくシューティングゲームなど、とんでもないゲームは姿を消すだろう。

もう1つ。アニメシーンがますます凝ったものになるだろう。アクセスの回数が減ると同時に、1回のアクセスで長時間見せられるようにもなる。また、1シーンで使える動画枚数も増える。演出的にも、かなり自由にいろいろなことができるようになる。だが、これは諸刃の剣でもある。今以上に演出が重要になってくる。「とりあえずアニメさせとけばいいや」といういい加減な製作姿勢（で作っているメーカーは、ないとは思うが…）は命取りになるだろう。

RAMの2M化は、メーカーにとってはやりがいのある、ユーザーにとっては快適な環境を実現してくれる変更なのである。

Duoのシステムは？

PCエンジンには、"コア構想"という考え方がある。CG、スーパーグラフィックスを中心に、各種オプションを接続しシステムアップをはかるという考え方だ。低価格のCGⅡの発売が、今後のこの路線の充実を予想させる。

そこでDuoのデザインを見てみる。すると、この構想からは外れているのではないかと想像できる。どう見ても各種オプションをつないでセンターマシンとして使用するようには見えない。Duoはコア構想から外れたハードなのだろうか？

いや、"外れている"といういい方は正確ではないだろう。DuoはCGⅡを中心にしたコア構想から枝別れした新しいハードだ。むしろDuoを中心にした新しいシステムを目指しているのだろう。コア構想という考え方は、DuoでなくスーパーCD-ROM²が継承していくと思われる。

それはDuoのために用意されたオプションを見れば、よりいっそうはっきりする。

まず、Duo用の液晶モニターがある。アクティブマトリクス方式の液晶を使った4.3インチのモニターだ。これは以前、液晶カラーテレビとして発売されたもので（ちなみに価格は8万ぐらいだった)、もちろんテレビとしても使用できる。

Duo用のバッテリーパックはニッカド電池を使用した充電式で、フル充電で4時間の作動を目指している。また、急速充電器つきの商品も考えているそうだ。(自動車のライター)に電源をとるカーアダプタや、各種AVコードも用意される。

これらのオプションは、Duoのために用意されている。もちろんモニターには他のハードをつなぐことも可能だが、Duoと並べても違和感がないようにデザイン的に統一されている。

そしてDuoには拡張バスがないのだ。つまりDuoはシステム的に完結しているのである。初めてPCエンジンが登場したときに言われた"拡張性"は、Duoでは犠牲にされている。

これは"Duoの戦略"を考える上で、重要なポイントになる。今までのPCエンジン、ROM²とは一線を画したDuoの目指すものは？これについては、後述する。

カタい話はさておき、Duoのデザインは好評である。私の回りにもDuoの購入を考えているものが多い。もちろんデザインだけでなく、バッファRAMの増加、一体型であることなど、今まで購入するか悩んでいたユーザーの気持ちを引きつけるハードであることに間違いはない。

Duoの位置づけは？

以上のことをベースに考えてみると、PCエンジンワールドの中でDuoが目指すもの、〝Duoの戦略〟が見えてくるのではないだろうか。

つまりDuoは、すでにPCエンジンを持っているユーザーではなく、新たな購買層を開拓するためのハードなのではないかということだ。

やはりCD-ROM²のデザインは、かなりオモチャオモチャしている。たとえ最新のAV機器をそろえてカッコをつけても、家庭用ゲーム機（＝オモチャ）がつながっていたのでは、せっかくの雰囲気がぶち壊しになってしまうだろう。そこでDuoが登場するのだ。

Duoは、AV機器のとなりにあっても違和感のないデザインだ。「オモチャからインテリアの一部へ」というコンセプトでデザインされたという。

また、オプションの専用モニターにしても、おそらくGT以上の価格になるのではないだろうか（アクティブマトリクス式の液晶は、まだバカ高価いのだ）。今までのPCエンジンのユーザー層には、ちょっと手が出にくい価格である。

そして、カーアダプターだ。

Duoは、AV機器のとなりにあっても違和感のないデザインだ。「オモチャからインテリアの一部へ」というコンセプトでデザインされたという。

また、オプションの専用モニターにしてなりのお金が自由になる。それがDuoのメインターゲットなのではないか？

バッファが2Mになれば、ソフトの開発費用も上がるのではないだろうか。その分は、ソフトの価格に上乗せされることになるのだろう。だがハードの普及率が高く、ある程度のセールスが見込めるなら価格も押さえられる。

今までのユーザーには、スーパーCD-ROM² とスーパーシステムカードで対応し、Duoで新たなユーザーを開拓する。それがNECホームエレクトロニクスの狙いなのだろう。

もちろんデュオのカッコよさは、今までのユーザーにも訴えるものがある。CD-ROM²の購入を考えているユーザーからも乗り換え組が出るのではないだろうか。



↑1.5MのRAMを内蔵したスーパーシステムカード。これで君のROM²もスーパーROM²だ

CD-ROM²に関するウワサ

さて、Duoの発売時期だが、これまでは〝年内に発売〟としか発表されていない。おそらくクリスマス商戦に向けて発売されると予想されていたわけだ。

だが、この記事では、Duoの発売時期の話題を、実は意図的に避けてきた。ちょっと気になるウワサを小耳にはさんだからなのだ。

そのウワサによると、Duoの発売は以外に早そうなのだ。もちろん未確認情報なのであるが、NECの事情に詳しい某氏によると、どうやら今秋の発売が決定したらしい。ユーザーとしては、発売が早まるのはうれしいかぎりだ。正式発表は今月末が予定されているようだ。ここで価格、発売時期などが公表されるはずだ。注目したい。

さて、もう1つの新ハード、CDユーザー待望のスーパーCD-ROM²について、何も触れていないことに疑問を持った読者もいると思う。スーパーCD-ROM²のスペックは、Duoと変わらないので、あらためて説明する必要はないだろう。

ではなぜ、この記事のメインがDuoで、スーパーCD-ROM²についても、気になるウワサを聞いたのである…。

期待して待っているユーザーには、少々残念なウワサなのだが、発売が延びそうなのだ。これは技術的な問題ではなく、ちょっとでも価格を安くするための努力をしているかららしい。再びNEC通の某氏によると、スーパーCD-ROM²は来春の発売ということになるらしい。



←天の声のように接続するスーパーROM²。SGにも対応

残念なことだ。しかしそれによって少しでも価格が下がるなら、待つ価値もあるだろう。現行のCD-ROM²の普及に、価格がネックになったことは間違いない事実なのだから。

現行のCD-ROM²を、スーパーCD-ROM²にバージョンアップするスーパーシステムカードだが、こちらはDuoと同様今秋に発売されるようだ。注目の価格は10000円前後になるのではないかとウワサされているようだが、実はまったくの未定なのである。NECホームエレクトロニクス内部でも、ずいぶん意見が分かれているらしい。ユーザーとしては、安ければ安いほど、ありがたいのだが…。NECの広報は、「ユーザーは絶対に裏切らない」と断言してくれたことを報告したおこう。

おそらく次号では、正式発表されたDuoを紹介できるだろう。乞うご期待！

2メガ専用ソフトとは？

2M専用ソフトの開発状況だが、ハドソンをはじめ、各社で進行中だ。

ただし、本体の発売時期が不明なだけに、こちらも発売日、価格とも未定ばかりなのである（本体と同時に3本ぐらいラインアップされるというウワサもあるが）。

しかし、おもちゃショーでも何本かのソフトが動いていたように、開発自体はそれなりに進行しているようだ。

中でもハドソンは7本を予定。さすが中心メーカーだけのことはある。ゲームジャンルも、RPG、SLG、シミュレーション、アドベンチャーと、多岐に渡っている。

このうち、何本かの画面写真を入手できたので、ここではそれを紹介しよう。

まずは「ポピュラス・ザ・プロミストランド」。ゲーム自体はCARD版と変わらないが、世界、キャラクター、マップを変更している。ボンバーマンなど、ハドソンのオリジナル世界も、いくつか入るようだ。

「スターパロジャー」は、ハドソンのオールキャラ総出演のコミカルシューティング。ベースは「スタンル」で、いわばハドソン版「パロディウスだ！」というところ。難度の方はかなりきついらしいが…。

パソコンのメジャーRPGの移植が「ドラゴンスレイヤー英雄伝説」。いわゆるドラクエタイプのRPGだ。

他にも「天外魔境II　卍MARU」「雷電」「銀河お嬢様伝説YUNA」「スペースサンダー」が控えている。老舗だけに、期待したいところだ。



←これがスターパロジャーの自機だ。うーむ。



↑ポピュラス・ザ・プロミストランド。ボンバーマンの世界だ。隠しコマンドで爆弾が置ける…わけがないか



←ファルコムのドラスレシリーズ最新作、英雄伝説。アッと驚くドラクエタイプ。実にオーソドックスな作りである

BURAI 八玉の勇士伝説

リバーヒルソフト／8月9日発売／未定
●メディア：CD-ROM●ジャンル：RPG●ROM完成度：80%●バックアップ：ROM^{2}内蔵メモリ●プレイ方法：1P専用

最大8人パーティのフィールド見降ろし型RPG。各キャラを主人公にした章と、全員がそろう章、全8章で構成されている。キャラクター、シナリオを重視していて、どちらかと言えばストーリーを重視したタイプ。


↑八玉の勇士たちの個性が、このゲームのキモだ。ストーリーを堪能しよう



↑戦闘でキャラは死なない。HPが最低になると、戦闘を離脱するんだ

なつかしいな、これ。パソコン版で、ずいぶんハマってたもんな。

まず、一番気に入らないとこから始める。セーブだ。バックアップラムの全容量を使ってしまうのだ。これは非常に困る。終わらせるまで、他のゲームをやるなと言うのか！ 私は泣く泣く「アストラリウス」や「コブラII」をはじめ、数本のゲームのデータを消したのだぞ。これは何とかしてほしいものだ。と憤ってたら、ハドソンから〝天の声バンク〟が出るそーで。もっと早く出してほしかったなぁ。

さて、とゆー不満はあったものの、ゲーム自体には満足している。前号でも書いたが、キャラクターに思い入れられるから。シナリオはもちろんだが、荒木伸吾というキャラクターデザイナーを得たことが大きいと思う（ま、個人的に荒木さん描く美形が好きってのも大きいと思うけど）。ただ、声優さんに関しては、あまりにもイメージ通りって気がしないでもないけど。

ただねぇ、バランスはいいとは言えないよね。いきなり、死ぬ死ぬ。スタート地点がフィールドのど真ん中ってのもねぇ。移動しないと町が見つからないんだけど、どっちへ行ったらいいかも分かんないんだもん。もうちょっと、分かりやすくアレンジした方がいいんじゃないかなぁ。パソコンでウケたからって、そのまま移植すればいいってもんじゃないと思う。もし、下巻完結編が出るなら、遊びやすさを念頭に移植して下さいね。

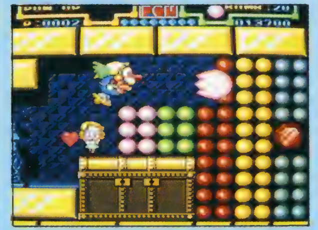
7

はなあーかだか!?

タイトー／8月9日発売／¥7200
●メディア：Hu-CARD 4M●ジャンル：シューティング●ROM完成度：100%●バックアップ：パスワード●プレイ方法：1P専用

横スクロール（一部縦）のパワーアップ型コミカル・シューティング。キツネのコン太がよみがえらせてしまった魔神ジカンダ（タヌキである）を封印するために、鞍馬山に住む天狗様が12個の封印のカケラを集めるのだ。


↑天狗様は3サイズあるのだ。とーぜんビッグサイズの方が強いけど、当り判定も…


↑某所から行ける隠しステージ。いやあ、ここでよく死ぬんだ、はさまれて


↑1面のボス。もちろんモデルは、凶器シューズがおしゃれなブッチャー先生だ

いーなぁ、こーゆーの。無条件で好っきやぁ、こーゆーノリって。敵キャラが全部、タヌキが変身してるってのもいいなぁ。

と、感覚的には、とっても気に入っているのですよ。ノーマルサイズで、巻物を取るとビッグサイズに、くらうとミニサイズになるってのも、分かやすくていい。ミニのときにくらうと1ミスだから、注意するようになるしね。わりとノホホンとプレイできるのがいいや。あ、これ、難度が低いって意味じゃなくて、ゲーム全体の雰囲気ね。敵の攻撃パターンとか、マップとかは、よく考えてあると思う。

まぁ、特殊弾はビッグサイズじゃないと撃てないとか、デカすぎて地形的に苦しい場所があるとか、不満はあるけどね。そこら辺をマイナスしても、楽しく遊んでます。いかにもなBGMも、オープニングでしゃべるのも好きなのさ。

コミカルではあるけれど、シューティングしてもしっかりしてるし、おすすめです。

7

パワーリーグ 4

ハドソン／8月9日発売／¥6500
●メディア：Hu-CARD 4M●ジャンル：スポーツ●ROM完成度：100%●バックアップ：ROM^{2}内蔵メモリ&パスワード●プレイ方法：4P可

夏の定番野球ソフト第4弾。基本的なシステムには変更はない。球場は6種類、チームは12（隠れもあるんだろーな）。ペナント、オープン、ホームランのおなじみのモードにくわえ、エディットでオリジナル選手を作ることも可。


↑このアングルは変わらず。ホームランのスクロールも健在なのだぞ


↑フィールディング画面なのである。オート守備があるから安心なのさ



↑スポーツニュースのキャスターは中井のミポリン風。実はファンなんだよなぁ

キャラバン用シューティングと一緒で、夏が来ると出てくるパワーリーグですな。オート守備はもちろん、オートランナーまであって、いたれりつくせりですな。球場も6に増えて、その上ナイトゲームとデイゲームがある。ホームランモードの3Dスクロールは相変わらずだし、オリジナル手も10人まで登録できる。試合後のスポーツニュースには中井のミポリンもどきも登場するし、ユーザーを楽しませようって意気込みは感じますな。試合中にウォッチモードに切り替えられるのもいい。選手交代なんかできるから、監督ごっこもできるし。

けどね。しょーじきに言えば、代わりばえせんのよ。そりゃ、球場が増えたり、選手データが変わったりしてるけどね。それだけって印象なんだよなぁ。

野球ゲームのコレクターや、今までのシリーズを持ってないなら、って感じだね。まぁ、ファミスタやワースタとは、かなり感覚が違うから、あれしか知らない人にもいいかもね。

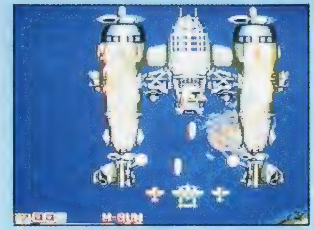
5

1941（SG専用）

ハドソン／8月23日発売／¥9800
●メディア：Hu-CARD 8M●ジャンル：シューティング●ROM完成度：100%●コンティニュー：あり●プレイ方法：2P可能

アーケードから移植の縦スクロール、パワーアップ型シューティング。久々のSG専用ソフトだ。徹甲弾、スピニングアタック、メガクラッシュの特殊攻撃が気持ちいい。パワーアップや、オプションも充実している。ダメージ制。


↑ため撃ちをすると、徹甲弾になる。画面下ゲージがMAXの時に最高パワーになる


↑1面ボスのリバイアサン。大きさにびびりそうになるが、デカいだけだ

やっぱ、このシリーズってP38ライトニングだよな。ロッキード社製のアメリカ陸軍戦闘機。原型初飛行は1939年1月27日。実戦配備されたのは1941年のDタイプからだから、ゲームに登場するのもP38Dなんだろーな。だけどねぇ、P38って、機体が重くて格闘戦には向かないんだよなぁ。ちなみに2Pの機体はモスキート。主要部分が木製とゆーイギリスの軽爆撃機だ。

いやぁ、つい雑談をしちゃいました。ゲームの話だ。どっちかってゆーと、私好みの力押しのきくシューティング。だけど、大味ってことじゃない。力押しでも進めるけど、ドットの指さばきで切り抜けていくこともできる。こーゆータイプってめずらしいよな。まぁ、時々、理不尽な！ と思わせるところもないわけじゃないけど。

戦果で昇進できるってのもやる気にさせてくれるし、演出面でがんばってる。シューティングにアニメーションなんかいらないって、よく分かるソフトだ。

ため撃ちの徹甲弾は威力も大きいし、ビシバシ使いたいところだけど、ためるのが大変なのがちょっと悲しいけど。

難度は高めでしょ、このシリーズの特徴であるイヤになるぐらい激しい攻撃も健在だし。もちろん2人で遊ぶべきゲームなんだろうな。

そんなワケで、シューティングファンのSGユーザーなら買いでしょう。それにしても税別9800円ってのは、いいお値段だよなぁ。

6

スクウィーク

ピクター音産／8月2日発売／¥6400●メディア：Hu-CARD 2M●ジャンル：アクションパズル●ROM完成度：100%●バックアップ：パスワード●プレイ方法：2P可能

フランスはインフォグラム社（ドラッケンを作った会社ね）製の面クリパズル。マップ上のタイルをすべてピンクに塗りかえると面クリ。マイキャラがタイルの上を通過すると塗りかわる。もちろん敵キャラ、アイテムも豊富。



↑オジャマキャラを撃って消すこともできる。2P同時ができないのがちょっと残念



↑乗ると消滅するタイプもある。なかなか頭を使わせてくれるのだ

単純だけど深いって典型だな、これ。ステージ数は99もあるから、たっぷり楽しめる。フリーコンティニューだし、パスワードもあるから安心だ。

さて、今までに何回も書いたことなんだけど、〝パズルもの〟って、もういいかげん食傷ぎみなんだよね。よっぽどのことがないと、ほめる気にはならんのだよ。

そこでこの「スクウィーク」だけど、ほめるよ。システムやルールも分かりやすいし（マニュアルなしでも、数回のプレイでちゃんと遊べたもんね）、アクションとパズルのかみ合わせも適当だ。キャラクターデザインなんかも、外国産のゲームにありがちなバタ臭さ（うーん、死語だな…）もないしね。

ステージクリアの方法も、タイルを全部塗りかえるだけではなく、たまに出現するドアに入るとか、5種類ほどある。この手のゲームにしてはたくさんあるアイテムも攻略方法にバラエティを与えている。

つまり、いろんな遊び方がでるってことなんだよ。単純にステージクリアをしていくだけじゃなく、高得点をねらうとかね（そうそう、2Pは同時じゃなくて交互。面数で競うか、得点で競うかは、ユーザーしだい）。

シンプルなシステムに、いろんな遊び方。ジミだけど、長く遊べる。けっこういいソフトだよ、これ。一般向けなんで、パズルマニアにはちょっとものたりないかもしれないけどね。

6

ヴァリスⅣ

レーザーソフト・日本テレネット／8月23日発売／¥6780●メディア：CD-ROM●ジャンル：アクション●ROM完成度：100%●バックアップ：あり●プレイ方法：1P専用

シリーズ第4弾。だが、主役は優子からレナに変わった。前作で好評だったキャラチェンジは今回も継承されている。また、キャラのレベルに合わせてボスの強さを変更するレベルリレートシステムが採用されている。



↑ボスとの戦い。とーぜんこの前には、会話があるからね



↑今回は魔法じゃなくてウエポンだ。使うパワーによって効果が変わる

まず苦言。アニメが多いのはいい。特にヴァリスは背景のストーリーが完成してるしね。問題はアクセス。ちょくちょく画面真っ暗で無音って状態になる。これはイラつく。アクセスタイムは技術的、演出的にかなり解決できるはず。精進して下さい。

それからデザイナーさんが変わったのか、グラフィックの雰囲気も大幅に変わりましたね。今までは〝かわいい〟って感じだったけど、ずいぶん大人っぽくなりました。ま、好みの問題でしょーけどね。ちなみに前作の主役、優子、チャム、ヴァルナはNPCになりました。

で、今回の主役はレナ、アム、アスファー。前作のキャラチェンジは、今回もあります（今回はマルチアクションシステムってゆーんだけどね）。しかも、前作以上に重要になった。スライディングのレナ、回転ジャンプのアム、地形ダメージを受けないアスファーと異なる能力をもってるのね。つまりキャラの使い分けが…（以下略）。

そんなこんなで、ヴァリスシリーズの中では、一番遊びやすいんじゃないかな、これ。難度にしても、今までのヴァリスは最初からかなりキツかったけど、Ⅳはそれなりのレベルから始まるもんね。

敵キャラにしても理不尽な動き、攻撃はなくなったし、レベルに合わせてボスの強さが変わるってのもありがたかった。死ぬとレベルはクリアされるんだけど、ボスんとこで死んでも何とかなる…かもしれないわけだからね。

6

聖竜伝説モンビット

ハドソン／8月30日発売／¥6800●メディア：CD-ROM●ジャンル：RPG●ROM完成度95%●コンティニュー：あり●プレイ方法：1P専用

いわゆるドラクエタイプのRPG。邪帝ギールを倒すためにモンビット族の少年が旅立つ！ とストーリーはごく普通だが、竜を育てるというファクターをからませ、プレイヤーの感情移入度を高めている。



↑たまには、こーゆーフインキのRPGもいいやね。ほのぼの！



↑世界には、モンビット族の遺跡が点在する。とーぜん重要なポイントである



↑ごく普通の戦闘シーンである。1人だとつらいなぁ。早く竜がかえらないかなぁ。

よーするに、各大陸のボスを倒すと、竜が1段階成長する。最初のボスを倒さないと、竜は誕生しない。

これがなかなかイラつかせてくれた。早く竜を誕生させたいから、もう急ぐ急ぐ。じっくりストーリーを…なんて気には、ちっともならなかった。なんか、もったいないぞ、これ。生まれたら生まれたで、ピーピーうるせーのなんの。持てるアイテムの数も限られてるし、途中からはほっぽっとくよーになってしまった。ジェニー（竜の名前だ）、冷たいパパを許してね。

そんなわけで、卵時代、ベビードラゴン時代は、追いたてられるよーな感じが強くて…。その後は、落ち着いて遊べるけどね。ドラゴンも戦いに参加できるよーになるし。敵の攻撃もなかなか楽しませてくれるし、ゲーム自体はオーソドックスだし、けっこうハマってます。

そうそう、マーブル姫の声はみつばち学園出身の井上麻美ちゃんだからね。

7

パワーゲイト

パック・イン・ビデオ／8月30日発売／¥6200●メディア：Hu-CARD 2M●ジャンル：シューティング●ROM完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：1P専用

横スクロール、ダメージ制、パワーアップタイプのシューティング。基本アイテム5種類、特殊アイテム6種類。全6ステージ。ステージクリア時の得点によって階級が上がる。コンティニューは5回まで。



←敵はヒジョーにカタい。ヤになるぐらいカタい。

そーいやぁ「ディープブルー」なんてシューティングがあったなぁ。あれはすごかった。異常にカタく、異常に素早く、異常に多いザコキャラのイヤらしい攻撃。プロゲーマーが投げ出した難度の高さ。

などと回想しておるうちに、画面いっぱいに敵キャラと敵弾があふれかえる。あ、また死んだ。自機がトロいんで、避けるも何もないんだもんなぁ。もしかしたら、ユーザーを不愉快にするためにゲームを作ってるのかなぁ。グザフィックもファミコン並だしなぁ。もうちょっとがんばってほしいなぁ。

4

ファイヤープロレスリング2nd BOUT

ヒューマン／8月30日発売／¥6900●メディア：Hu-CARD 4M●ジャンル：スポーツ●ROM完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：1～4P

4人まで参加可能なプロレスゲーム。モードは4つ、レスラーは16人。前作と違い、タッグチームを自由に組めるようになった。また、両者リングアウトをさけるために、ランバージャックデスマッチルームも採用されている。



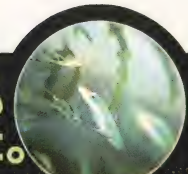
←武者は毒霧殺法まで使うのだ。

プロレス好きの私としては、イチオシしたいところだけど、相変わらずムズかしいなぁ。技を出すタイミングが、とってもシビアなのよねぇ。ま、前作に比べると技はかけやすくなってるよーだけど、よっぽど練習しないと遊べない。取説にも「タイミングをつかむまで何度も練習」しろって書いてあるし。でも私には〝何度も練習〟する根性もヒマもありません。何回も書いたけど、ユーザーに我慢や努力を強いるゲームってよくない。努力すること自体が楽しいならかまわない。だけどファイプロってツライだけなんだもん。

5

いつの間にやら47作ものソフトが発売された。

今年1月から7月までの総発売タイトル数である。改めて数えてみると驚かされるなあ



成沢大輔
去年、甲子園球場へ行った。岐阜と滋賀の方に用事があったのでそのついでにちょっと足を伸ばしたのだ。お目当ては高校野球。ほんの短い時間しかいられなかったけど、葛生対山陽高校の劇的なサヨナラシーンが見れた。また、高校野球の季節がめぐってきた。何となしに心が騒ぐ。また見に行けるといいなあ。

8月発売リスト

- 6日●メガトラックス ナムコ／¥6000
- 9日●アウトラン セガ／¥7000
- 9日●ポピュラス セガ／¥6000
- 30日●ジュエルマスター セガ／¥6000
- 30日●プロ野球スーパーリーグ'91 セガ／¥6800
- 9日●ドラゴンズアイプラス上海III ホームデータ／¥5800
- 10日●将棋の星 ホームデータ／¥6700

GGゲームギア

- 2日●エターナルレジェンド セガ／¥4500
- 9日●アウトラン セガ／¥3500

NEWS

▶株式会社セガ・エンタープライゼスと日本ビクター株式会社は、両社のホームエンターテイメント、業務用アミューズメント分野、AVエレクトロニクス分野の各基本幹事業を相互に融合し、新しい事業の展開を図るために業務提携することで基本的合意に達した。その具体化第1弾としては、セガのメガドライブに日本ビクターのCD-ROMを結合したハードを共同開発する予定。

点数評価

⑩最高	⑤ふつう
⑨すごくよい	④もう少し
⑧とてもよい	③がんばれ
⑦よい	②もっとがんばれ
⑥まあまあ	①問題外

MD SPECIAL プロダクツ

今年前期MDソフト総覧

果たしていいシーズンだったか、それとも満足いかなかったか

全体のレベルは思いのほか高かった

唐突であるが、1月から7月までに発売されたメガドライブの全ソフトを振り返ってみることにする。

さて、ここまでの発売本数は、何と47タイトル。そのリストは、右頁に当時の記事で付けた評点の順に並べておく。おそらくこの調子でいくと、年間の総発売数は80タイトルぐらいになると思われる。月間平均で7作弱。かなりの数字といっても差し支えないだろう。

まずは全体の印象から。

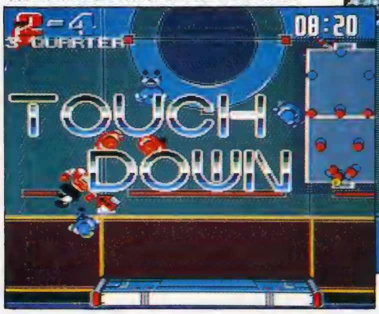
ソフトの量に対して、かなり高品位なソフトが出揃ったように思う。10〜9点のソフトは文句なしに、今年のベスト10上位に入って来るだけのクオリティはあるし、7点のソフト群も、それなりに遊べるものばかりである。7点のソフトを合計すると12タイトル。率にしてみると26パーセント弱。まずまずの打率ではないだろうか。

その先導役は、メガドライブでは『フェリオス』から『バーニングフォース』まで、今一つ、精彩を欠いていたナムコのソフトだった。2月8日発売の『レッスルボール』である。フットボールを中心に、サッカーと格闘技の要素をミックスし、かつてないタイプのスポーツゲームに仕立てあげた。操作性に難はほとんどなく、しかも上級になるにつれて奥深さを増していくゲーム性、特に2人対戦の面白さは、『ファミスタ』クラスといっても過言ではない。また『レッスルボール』自身、ナムコの『ファミスタ』を開発したチームの薫陶を受けた形跡がありありとうかがえる。偉大なる『ファミスタ』『ファミリーテニス』の正統な後継者として、長く定番ソフトとして遊ばれていってほしい。それだけのポテンシャルとクオリティは充分すぎるほど感じる。

1人プレイで完結するタイプの多いメガドライブのソフトに、出来の良い2人対戦のスポーツ物を持ちこんだ功績は、相当に大きい。やがて、このソフトがメガドライブのソフト全体の質を変えていくかもしれない。大いに敬意を表したいと思う。もし仮に第2作目を作るのなら、下手にシステムはいじらないでほしい。

さらにナムコのメガドライブでの地位を確定的にしたのが次作『ふしぎのうみのナ





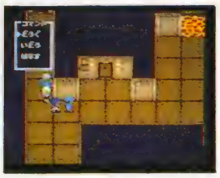
レッスルボール　上級者同志の対戦は、キーパー1対する1発のキックの過多が勝敗を分けると言っても言いすぎではない。とにかくアツいゲームだ





シャイニング＆ザ・ダクネス　確かに期待はずれの部分もあるが、びっくりした回数もかなり多かったおぼえがある





ふしぎの海のナディア　主人公の設定が巧妙



シーザーの野望　面数が4面しかない



斬～夜叉円舞曲～　ちょっとアンバランス



三国誌烈伝　乱世の英雄たち　野暮ったい



アドバンスド大戦略　素晴しいの一言



バハムート戦記　玄人受け。シブい



ラングリッサー　印象よりもしっかりしてる

ナディア』である。

同名のテレビアニメを素材にしたアドベンチャーゲームだが、なんとも微妙なゲームなのである。

ナディアのファンはかなり満足いく出来だが、原作を知らないユーザーにとってはグラフィックの美しさや演出の妙を認めてもキャラクターに対してスムースな感情移入がしづらい。

要するに、ファンは実にスムースにのめりこめる反面、「ナディア」を知らないユーザーは面白さが半減してしまう作りなのだ。そのような作りがいいか悪いかは、さほど意味を持たない。原作のキャラクターの再現性が非常に高いからだ。そこが諸刃の剣になってしまっているが、完成度は相当に高いゲームだと思っている。

3月の末には鳴り物入りで『シャイニング&ザ・ダクネス』が発売された。『ドラクエⅣ』のスタッフが独立して開発したゲームとして高い前評判を得たが、評価は真っ二つにわかれた。一方は「よくできている、素晴らしい」、もう一方は「ドラクエを3Dにしただけじゃないか」である。どちらの言い分も、もっともなのではあるが私は前者の意見を取りたい。

ドラクエの影響……というより、ドラクエを作ってきたことによる弊害はたしかにある。しかし、意欲的な演出は少なからず見られたし、コマンドのシステムなどにおいても、大いに努力と試行錯誤の跡が見られた。流して作っているようなソフトが多い中で、私は好印象を得た。おそらく、この先時間が経つにつれて、独自性が強く出てくるのではないだろうか。その意味で可能性を大いに感じさせてくれるのである。次作を発売する時は、願わくば本作のように、あおるだけあおるような広告展開は避けてもらいたい。実際、評価が2つに割れたのはあおりすぎによる過剰な期待を持たせすぎたからではないだろうか。「いいゲームならほっといても売れる」ことを『レッスルボール』が証明してくれたし。

今期でもっとも目立っていたのは、シミュレーションゲームの台頭である。上記6作が発売された。全体のレベルはまずまずで、『ラングリッサー』や『マスターオブモンスターズ』など、水準以上のできである。しかし、その中でも白眉は『アドバンスト大戦略』だ。どこが素晴らしいのかを話しはじめたら、到底残りのスペースでは足りないが、とにかくこれまでの『大戦略』シリーズとは一線を画すわかりやすさと奥の深さが感じられる。シュミレーションゲーム自体が、どうしてもマニアックになってしまうジャンルであるし、しかも戦争物であればなおさらだ。それがファミコンの『ファイヤーエムブレム』のような簡便さを感じさせるのだから素晴らしい。それでも、『レッスルボール』より、若干取っ付きにくい点を考慮して9点の評価にとどめたが、限りなく10点に近いだけのクオリティはある。シュミレーション嫌いのユーザーでも、『A大戦略』なら楽しめよう。

こうして見ると、やはりレベルが高い。あとは安易な移植がなくなるといいのだが。



メガドライブ総発売リストと私の評価

このリストは発売日順ではなく、評価の点数順に並べ換えて作ってみた。点数をつけて評価しているからには、こういうことも必要ではないかと思う。その後、個人的には評価の多少変ったタイトルもあるが、一切手を加えないでおく。

タイトル	メーカー／価格	発売日	評価
レッスルボール	ナムコ／¥5800	2/8	10
シャイニング&ザ・ダクネス	セガ／¥8700	3/29	9
アドバンスド大戦略	セガ／¥8700	6/21	9
ソニック・ザ・ヘッジホッグ	セガ／¥6000	7/26	9
ゲイングランド	セガ／¥6000	1/4	7
スーパーバレーボール	ビデオシステム／¥5800	2/1	7
ふしぎの海のナディア	ナムコ／¥6500	3/19	7
バハムート戦記	セガ／¥6800	3/8	7
ラングリッサー	メサイヤ／¥7300	4/26	7
ボナンザブラザーズ	セガ／¥6000	5/17	7
マーベルランド	ナムコ／¥7000	6/28	7
球界道中記	ナムコ／¥6000	7/12	7
ヴォルフィード	タイトー／¥4900	1/25	6
ジノーグ	メサイヤ／¥6500	1/25	6
シーザーの野望	マイクロネット／¥8800	2/24	6
JOE MONTANA FOOTBALL	セガ／¥6000	3/1	6
ヴァリスⅢ	日本テレネット／¥8400	3/22	6
斬～夜叉円舞曲～	ウルフチーム／¥8500	3/29	6
ゼロウイング	東亜プラン／¥8000	4/26	6
アークスオデッセイ	ウルフチーム／¥8500	6/14	6
ベアナックル	セガ／¥6000	8/2	6
マスターオブモンスターズ	東芝ＥＭＩ／¥7800	7/26	6
火激	ホットビィ／¥7700	4/26	5
バトルゴルファー唯	セガ／¥6000	2/15	5
紫禁城	サン電子／¥6500	4/27	5
エイリアンストーム	セガ／¥6000	6/28	5
雷電伝説	マイクロネット／¥8800	7/6	5
魔物ハンター妖子 ～第7の警鐘～	メサイヤ／¥6500	3/22	4
ワードナの森SPECIAL	ビスコ／¥6300	4/26	4
VERYTEX	アスミック／¥6800	4/5	4
三国志列伝・乱世の英雄たち	セガ／¥8700	4/26	4
ファイアームスタング	タイトー／¥6800	5/31	4
セイントソード	タイトー／¥6800	6/28	4
レッスルウォー	セガ／¥6000	6/28	4
DINO LAND	ウルフチーム／¥6800	8/2	4
宇宙戦艦ゴモラ	UPL／¥7500	8/9	4
ディック・トレイシー	セガ／¥6000	2/22	3
雀偵物語	日本テレネット／¥8400	3/29	3
スーパーエアウルフ	九娯貿易／¥6800	3/29	3
ミッドナイトレジスタンス	データイースト／¥7800	3/29	3
ブルーアルマナック	講談社総研／¥8700	5/25	3
ファステスト・ワン	ヒューマン／¥7500	6/28	3
ストリートスマート	トレコ／¥6800	7/19	3
サンダーフォックス	タイトー／¥8500	7/26	3
空牙	RIOT／¥8400	7/19	3
エアロブラスターズ	カネコ／¥6000	1/31	2
究極タイガー	トレコ／¥7500	2/22	2

メガトラックス

ナムコ／8月6日発売／¥6000（税抜き）
●容量：4M●ジャンル：レース●ROM完成度：100%●コンティニュー：パスワード●2P同時可能

業務用体感ゲーム『フォートラックス』をメガドライブにアレンジして移植された。排気量500ccのモンスター4輪バギーを駆って、起伏の激しいダートコースでレースを行う。1人プレイと2人対戦プレイが用意されている。



↑コース選抜シーン。全体の形はわかっても、起伏は走ってみなけりゃわからない


↑ガンガンジャンプして、攻めていく。重量感のあるところが、このゲームのキモか

4輪バギーといっても、日本じゃ今一つ知られてないと思う。それだけに、ゲームの素材として、目のつけどころは悪くない。事実、業務用の『フォートラックス』は、車でもない、バイクでもない操縦感覚を十分味わせてくれた。まあ、プレイしている人を後ろから見ると、お尻がプリプリと動いて、ずいぶんおかしかったけど。

で、メガドライブ版の再現性なんだけどこれといって悪くないが、とりたててすごいと感じさせてくれるような点もない。業務用にあったアクの強さが抜けてしまったように思う。

なるほど、バギーらしく、コーナリングはずるずる滑るし、コースの起伏によってジャンプもできるし、なかなか頑張ってはいるけど、画面を2つに分割してしまったせいか、全体的に迫力に欠ける。グラフィック処理上の問題も多々あるのだろうが、もっとコースレイアウトや自車の動きなどに工夫を見せてほしかった。

まあ、逆に言ってみれば、工夫の余地はおおいにあるわけで、やりようによってはそこらのF1ものやバイクものより、はるかに迫力あるゲームに仕立て上げられるように思う。何たって重量感のわりにスピードが出せる乗り物だからね。

ところで疑問が一つ。こうした武骨なレース物でも、やっぱりハイレグのおねーちゃんは必要なのでありましょうか。私にはアンバランスに見えてしかたないんだけど……。

5

アウトラン

セガ／8月9日発売／¥7000（税抜き）
●容量：8M●ジャンル：レース●ROM完成度：100%●コンティニュー：なし●1P専用

なんとも懐かしい。体感ゲーム初期の大ヒット作として、いまだに名高いドライブゲームの傑作。内容に関しては説明するまでもなかろう。業務用とはこれといった変更点はないが、BGMが1曲追加されている。



↑スピード感はそれなりにある。それなりとしか言いようがないのが悲しいが



↑業務用の頃は遠い昔。その思い出は、そっとしてほしかったなあ、としみじみ感じる

いやー、まさかメガドライブで、『アウトラン』が遊べるとは思わなかった。業務用は、それこそ寝食を忘れてプレイしまくった思い出がある。確かまだ21ぐらいの時だったはず。まったくもって年くうはずだな。

さて、思い出に浸っている場合ではない。

でも、ゲームをはじめてみると、やはり出来うんぬんより、懐かしさが先に立ってしまう。それは、単に思い入れの部分だけで感じるのではなく、全体を通して業務用の徹底的な再現を目指した作りになっているからだと思う。グラフィックな感じからコースレイアウトまで、なにからなにまで業務用と同じにしようとしている。それはもうびっくりするほどに。

とはいってもそこはメガドライブ。いくら古いゲームでも、あのグラフィックを完全に再現することはできやしない。そしてサウンド。近くはあるが、決定的に音色の数が少なく、どうにも間の抜けた印象は否めない。

そう、開発サイドは一生懸命に完全移植を試みているのだが、ハードスペックという大きな山に囲まれてしまって、身動きできず、何とか自力で脱出しようとしたけどあえなく救助されてしまうような……。元のゲーム性が高いから、それなりに遊べるゲームではあるが、あまりにも苦しみが見えすぎちゃって、ふびんなのである。

これならば、『アウトラン』を素材にした別ゲームを作るか、MEGA-CDで作った方が効果的だったのでは。

6

ポピュラス

セガ／8月9日発売／¥6000（税抜き）
●容量：8M●ジャンル：シュミレーション●ROM完成度：100%●コンティニュー：パスワード●1P専用

パソコンで大ヒットし、スーパーファミコンにも移植された、リアルタイムシュミレーションゲーム。神の種族の繁栄を助け、敵対する悪魔の種族を滅ぼしていく。アメリカ・ジェネシス用に発売されたものとまったく同じ。


↑SFCより音は劣る。しかし、ゲームの遊びやすさは、こちらの方が上だ


↑もう少し、ゲーム自体に奥行があると思っていたが…。カベの作り方が画一的

以前、このコーナーでGENESIS用ソフトの紹介をしたことがあった。その回で扱った『POPULOUS』は、この『ポピュラス』とまったく同じものである。忠実な移植でも何でもない。パッケージを日本のメガドライブ用に入れ替えただけだ。

海外のサードパーティで開発されたソフトの輸入物第1号ということになる。ファミコンではいくつか例が見られたが、ようやくメガドライブでも行われるようになったのは、一つの進歩だと思っている。秋葉原にあるGENESISソフトの扱い店、メッセサンオー2は、アメリカ物の新作が入ると、熱心なファンがチェックを入れにくるらしい。ゲームソフトの国境は関係ないわけで、日本から各種のゲームが輸出されるのと同様に、各国からよいゲームがオリジナルのままでもっと多く輸入されるようになると、ユーザー側の選択肢が増える。この『ポピュラス』を契機に、その機運が広がってくれるとうれしいのだが。

ゲームの内容は、よくご存じの方も多いと思う。神の種族のために土地を造成し、悪魔の種族にトラップをしかけ、攻撃をするように命令する。その果てに、悪魔の種族を滅ぼせば面クリアとなる。奥が深そうで、実はさほどではない。それなりに面白いが、持続性が感じられないのだ。

ただ、スーパーファミコン版より、コマンドレイアウトがよく、コントローラーでの弱点を感じさせない。面数（500）は少ないが、完成度は高い。

6

ジュエルマスター

セガ／8月30日発売／¥6000（税抜き）
●容量：4M●ジャンル：アクション●ROM完成度：100%●コンティニューあり●1P専用

ファンタジー世界を題材とした全方位スクロールアクションゲーム。ゲーム内容はありがちだが、武器をいくつかの指輪の組み合わせで選ぶようになっている。指輪は4系統あり、左右の手に2つずつ付けることができる。



↑プレイヤーに既視感を与えるグラフィック。どこかで見たことのあるような……



↑リングをはめかえて、新しい攻撃ができるようになると、それなりにうれしくなる

はっきり言いましょう。

この手のゲームはもう飽きた。

いい加減にしてもらいたいのである。

別に横スクロールを中心とした全方位型アクションゲームすべてを指しているのではない。

折り込まれた一発のアイデアだけで、あとは適当に作ってりゃいいや、みたいな姿勢を感じてしまうのだ。

リングを手に入れていって、その組み合わせて攻撃パターンを組み替えていけるのは、どっかで見たことあるような気もするが、まあ悪くはないアイデアだと思う。

でも、そこから先のアイデアがまったくお座なり。敵のデザインとアルゴリズムはありきたりだし、マップは適当なアップダウンがあるだけの、まさにどっかで見たことあるような作り。

どうして「リングの組みあわせ」というアイデアだけで完結しちゃってるの。そのアイデアを生かすための、二重三重のアイデアを盛り込むことがどうしてできない！

そんなゲームでも、そこそこ遊べてしまうのが困るんだよね。それは横スクロールアクション自体が持つゲームポテンシャルと、最低限度のセガのうまさなんだろう。

ただ、やはり思うのは『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』という名作を生んだセガだからこそ、もっと驚かせてほしかったことだ。すべてに傑作を望むわけではないが、あまりにも安易なゲーム作りには、正直憤りを感じざるを得ない。

4

プロ野球スーパーリーグ'91

セガ／8月30日発売／¥6800（税抜き）
●容量：4M●ジャンル：スポーツ●ROM完成度：100%●コンティニュー：あり
●2P対戦可能

セガから発売される久々の野球ゲーム。最大のセールスポイントは実際のプロ球団から名前使用に関して許可を得ていること。実名の球団と選手が登場する。操作系はファミスタに近いタイプになっている。



↑漢字を使っていればもっと効果的だったろうに。でも実名のメリットはたしかにある



↑操作系はファミスタ式。おもに使うのは❷つのボタンだけだ

先月には『球界道中記』が発売されたかと思ったら、また野球ゲーム。しかも今度はセガから。続く時には、続くもんだ。

ただ、『球界道中記』が若干イロモノ的な作りだったのに対し、こちらは正統派の作りに徹している。そのへんが高じて実名まで使ってしまうのだから大したものだ。そういや、実名を使った野球物というと、かつてファミコンで『スーパーリアルベースボール』なんていうとんでもないのがありましたっけ。

ただ、言うまでもないが、実名を使っても、それは小細工にしかすぎない。少なくとも私はそう思っている。やはり、ゲーム自体がどれだけの完成度にあるかを中心視しなくてはならない。

そうやって考えると、どうしても『球界道中記』より上に見ることはできない。大ざっぱな作りが数多く見えてしまうのだ。

たとえばストライクゾーン。この判定が少々厳しすぎるように感じる。だから、ピッチングに奥深さが出てこない。

バッターのバットが、ただの木の棒のようにしか見えない。

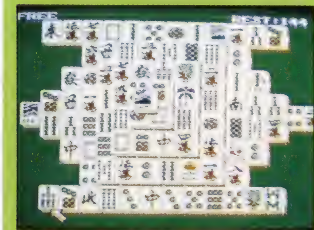
BGMを無くしたかわりに、実際に使われているような応援楽器（タイコとかラッパとか）を入れたのはいいけど、これがのべつまくなし鳴っていて、めりはりが全然ない。最初のうちは面白いけど、しばらくやりこむと、そのうるさいこと。

悪くはないけど、ちょっと配慮不足に思う。 **5**

ドラゴンズアイプラス上海III

ホームデータ／9月発売予定／¥5800（税抜き）●容量：2M●ジャンル：パズル●ROM完成度：100%●コンティニューあり●2P対戦可能

テーブルゲームで数々の実績を持つホームデータのメガドライブ参入第1作。「ドラゴンズアイ」という麻雀パイを使ったゲームと、これまでに多くのメディアで発売された「上海」の新バージョンを一つに収めている。



↑どこから見ても、リッパな上海であります。配列の違いが、ナンボのもんだろうか



↑こちらはドラゴンズ・アイ。2P対戦か1P対コンピュータで進行していく

『上海』と出会ったのは、PCエンジンの発売の時だった。それ以降、さまざまなメディアに移植されてきたけど、どうにも好きになれないのよ。シンプルなルールなんで、初心者がちょっと遊ぶにはいいが、配列を替えようと、レイアウトを替えようと、頭のつかわせ方がまったく同じで、すぐに飽きてしまう。底が浅いったらありゃしない。それだからこそ、暇つぶしゲームとして、これだけ定番に近い支持を得ているのかもしれないが……。

そういった要素は、当然この『上海3』にも当てはまる。どんなに牌の配列を替えても、結局やってることに変わりはない。ゲーム性に変化が全然見られない。すぐに飽きてしまう。行き詰まった時、「おれのやって来たことは一体なんだったのかあ」と雄叫びを上げたくなるような時間のかかり方は、正直なところ、性に合わない。

もう一つのゲーム『ドラゴンズアイ』にしても、上海よりは多少ましだが、パズルゲーム特有の緻密さはほとんど感じられず、アバウトさばかりが目につく。中途半端なことこの上ない。対戦でプレイしても、ルーチンワーク的な作業を感じてしまう。

クリア後に表示される、サービスのドラゴンのグラフィックも稚拙で、うれしくも何ともない。中世風の絵を狙ったのかもしれないが、もっと上手だったら効果的だったかもしれない。もう少し練りこみが必要だったのでは、と深く考えてしまうのでありました。 **3**

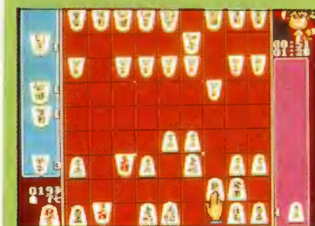
将棋の星

ホームデータ／10月発売予定／¥6700（税抜き）●容量：2M●ジャンル：ボード●ROM完成度：100%●コンティニュー：あり●1P専用

将棋、麻雀、囲碁など、テーブルゲームが得意なホームデータが開発したメガドライブ初の将棋ゲーム。アドベンチャー的要素を取り入れ、主人公が次々と現れる敵を倒していくというイロモノ的色彩を強く出している。



↑アドベンチャー的なのは見てくれだけ。『バトルゴルファー的』みたいなものだ



↑強いか弱いかの判断は、正直なところ下せない。でも不自然さはなかった

このゲームをプレイしていてふと思ったんだけど、メガドライブって、アクションとかシューティングは盛んなんだけど、ボードゲームとか、麻雀などのテーブルゲームがすごく少ない。ボードゲームなんて、一つも発売されていないのでは。『あっぱれ！実業王』とかいつの間にか消えちゃったし。メガドライブだから売れないということはないと思うんだけどねえ……。

で、『将棋の星』か。

始める前はしっかりした……というより真面目な将棋かと思っていたけど、さにあらず。なぜかストーリー仕立てになっている。それが気が利いてるとか、グラフィックが楽しませてくれるとかならまだいい。メッセージはつまらないし、グラフィックははっきり言ってヘタ。何でこんなものをわざわざ入れたのか、理解に苦しむ。容量の無駄遣いとしか言いようがない。まあ、先入観なくゲームを評価しろといっても、これじゃあ気が抜けてしまう。メインのモードなんだから、もっと気を使ってほしい。

将棋ゲーム自体は評価が下しづらい。

ルールはわかっていても、どれだけコンピュータ側が頭いいかがよくわからない。ただ、プレイしていて、あからさまな違和感はなかったので、その点に関しては及第点がつけられるとみている。盤面も見ずらくなかったし、思考時間も納得の範囲内であった。

どう点数をつけたらいいのか、迷うところだ。あくまで参考にというのを前提にして、この通り。 **5**

エターナルレジェンド～永遠の伝説～

セガ／8月2日発売／¥3500（税抜き）
●容量：2M●ジャンル：RPG●ROM完成度：100%●コンティニュー：あり●1P専用　ゲームギアソフト

3人までのパーティプレイ形式の2Dフィールドタイプ RPG。古代都市『ミレニアム』へ行くために、手掛かりとなる8つの「黄金のナイフ」を探し求める。オーソドックスだが、ゲームギア初のRPG。



←見た目通り。ありきたりなRPG。ステレオタイプ

どうも変わり映えのしない、最近のRPG全般に食傷気味な私としては、素直に首をたてに振ることができない。

操作性を含めたシステム的な部分は、割とよくまとまっている。RPGの基本はおさえましたって感じ。でも、いかんせんシナリオの練り込みが甘い。ただのフラグ立てが連続しちゃったり、お金の入った宝箱しかないような洞窟があっては困ってしまうのだ。

願わくば、今度はめいっぱいシナリオ面に気を使って作っていただきたいものである。 **4**

アウトラン

セガ／8月9日発売／¥3500（税抜き）
●容量：2M●ジャンル：レース●ROM完成度：100%●コンティニュー：なし●1P専用　ゲームギアソフト

メガドライブに続いて発売されるドライブゲーム。ゲーム内容はメガドライブ版に似せようとしているようだ。操作系の問題だと思うが、ミッションはマニュアルの他に、オートも用意されている。



←こんなもんとはわかっていても、少々さびしいのであった。

けなげな努力とでも言おうか、メガドライブ以上に、いろいろ頑張っているのがわかる。しかし、あまりに無謀じゃありませんかね。これは。

ステージの長さが、なぜ業務用と同じじゃなきゃいけないのか？ステージ内の変化はメガドライブほどのめりはりがなく、のっぺりとしたステージを1分ほど走っていかなくてはならない。これがけっこう退屈。どうせなら『スーパーハングオン』のように、ステージを細かく区切った方がベターだったのではないだろうか。そこがもっとも不満。 **4**

GB

夏はビーチでGB！ でも潮風には気をつけよう

サマーバケーション到来！ アウトドアにインドアと、旅のお供はGBで決まり。かもしんない。

ゲームボーイ用ソフト



鈴木一弘
今さらながらメガドライブを買った。成沢さんが「アドバンスト大戦略はおもしろい」と、マジになっていうもんだから。で、さっそくやってみたら、これが本当に面白い。なんか久々にイイ買い物をしたって感じ。本体＋ソフトで18000円くらいだけど、これなら納得がいく。でも、おかげで食費が無くなったァ～。

8月発売ソフト

- 2日●茶々丸冒険記3 アビスの塔　ヒューマン/¥3900※
- ●フリートコマンダーVS.　アスキー/¥4635※
- 3日●ダルマンバスターズ　バンプレスト/¥3300※
- 9日●メガリット　アスミック/¥3900
- ●東尾修監修プロ野球スタジアム'91　徳間インターメディア/¥4200※
- ●エレベーターアクション　タイトー/¥3400※
- ●ネメシスⅡ　コナミ/¥3800
- ●バトルシティ　NOVA/¥3090※
- 30日●ボンバーキング シナリオ2　サン電子/¥3400

※以外の表示は全て税抜き

NEWS

▶先月号でもお知らせした、ヒューマンが「茶々丸冒険記」発売に合わせて行っているイベント“ヒューマンフェア夏の陣・茶々丸全国武者修業”は9月1日まで全国各地で開催されている。詳細スケジュールはP.112の欄外を参照のこと。

▶GBユーザーの間で期待が高まっている「ウィザードリィ外伝」だが、当初予定されていた8月中の発売はひとまず延期となった。以後の続報を待ちたいところ。

点数評価
⑩最高　⑨すごくよい　⑧とてもよい　⑦よい　⑥まあまあ　⑤ふつう　④もう少し　③がんばれ　②もっとがんばれ　①問題外

ネメシスⅡ

コナミ／8月9日発売／¥3800
●容量：1M●ジャンル：シューティング●ROM完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：1P専用

GB版『グラディウス』として人気の高かった、あの『ネメシス』の続編。ビックバイパーを操り、各ステージをクリアしていく、という点では前作と同じ。ただし、今回はウェポンセレクトモードが追加されている。



↑これがウリとなってるウェポンセレクトモード。自分の好みに合わせて武器を選択



↑大迫力のグラフィック。スピード感もバツグンだし、チラつきも少ないのが嬉しい

オイラ『グラディウス』シリーズは大好きだけど、はっきりいって『ネメシス』シリーズはキライだ。でも、感情を交えてレビューを書くことはできないから、公正な目で『ネメシスⅡ』を評価することにしよう。

まず長所だが、グラフィックがすごくキレイ。モノクロ画面なのに、そんなことをまったく気にさせない迫力ってヤツがある。それとウェポンセレクトモードの追加。これによって、ミサイル、ダブル、レーザーの種類を、自分の好みによって変更できるのだ。戦いがちょっとは有利になるから、これは本当に嬉しいぞ。

次に短所ね。まぁ、それほど気にはならないんだけど、ステージ途中で死んじゃうと、パワーアップするのがわりと辛い。それと、長所でもあげてるウェポンセレクトモード。ついているのは嬉しいけど、武器の種類が貧弱で、何か今ひとつ物足りない。

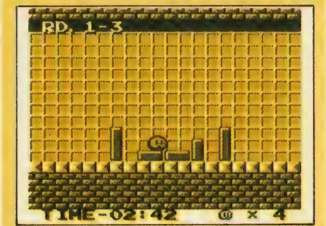
と、まぁこんな感じだが、ただひとついえるのは、前作よりは数段パワーアップしてるってこと。かなり出来の良いゲームではある。

8

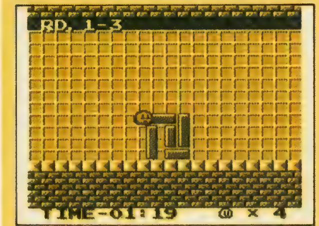
メガリット

アスミック／8月9日発売／¥3900※
●容量：1M●ジャンル：パズル●ROM完成度：100%●バックアップ：なし（パスワード）●プレイ方法：1P専用

ブロックを押したり、引いたりしてどんどん降ろしていき、全部のブロックを床に接置すれば面クリア。月刊ログインのゲームソフトコンテストで、グランプリを受賞したゲーム。奥の深～いパズルゲームなのだ。



↑このように、ブロックを全て床につければ良い。とはいってもケッコー難しいのだ



↑ボヨヨンとしたマイキャラがキュート。なんとなくけなげで好感のもてるヤツだ

いいじゃん、いいじゃん、このゲーム。オイラってば、こういうゲームは大好きだぜ。ルールは単純だけど、ムチャクチャ奥が深くて飽きのこないゲームってヤツですか!? この手のゲームが1本あれば、無人島にひとりきりになっても退屈はしない！ というのは大ゲサだけど、それくらいいってもバチが当たんないくらい面白いぞ。

ブロックは2段以上落とすとコワれる。重なったブロックは、半ブロックずらすことができ、そこを足場に移動することができる。ブロックは押すことも引くことも可能。ブロックにつぶされると死んでしまう。ジャンプは3段分の高さを跳ぶことができる。基本のルールは、たったこれだけ。

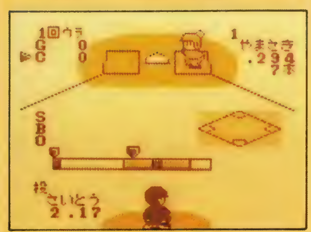
とってもシンプルなルールが、これだけ奥の深～いゲームになるなんて本当にスゴイと思う。こんだけシンプルで奥の深いゲームは、『倉庫番』と『テトリス』以外にないんじゃないかな。とにかく、こいつはすごく気に入ったぞ。パズルが好きなヤツも、そうじゃないヤツも、絶対に満足できる1本だね。

8

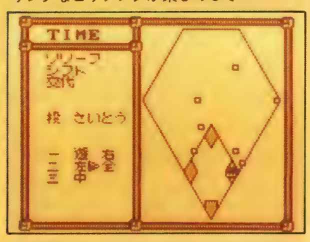
東尾修監修プロ野球スタジアム'91

徳間書店／8月9日発売／¥4200※
●容量：1M●ジャンル：野球●ROM完成度：100%●バックアップ：あり●プレイ方法：2P対戦可

あの東尾修が監修したというのがウリの、新システム満載の野球ゲーム。一見『ファミスタ』に似ているが、まったく違うタイプのゲームに仕上がっている。1P、2P、ペナントの、全部で3つのモードが楽しめる。



↑バー方式投球法がコレだ！ すごくスリリングなピッチングが楽しめるぞ



↑守備のシフトは、メンドウくさいけど非常に重要。とくにダブルプレー狙いがね

画期的な新システムが盛りだくさん。かなり緻密に作られた野球ゲームといえよう。さすが東尾修が監修しているだけはある。

ただ、それがプラスになるかマイナスになるかは、プレイした人の判断にまかせるしかない、というのが正直な意見だ。

実際、このゲームの一番ウリとなっている、“バー方式投球法”というのは、かなり斬新システムである。これによって、『ファミスタ』などの野球ゲームにはなかった、微妙なコントロールと緊張感が楽しめるようになったのは事実だ。

しかーし！ そのおかげでなかなか打てなくなってしまい、バッティングの快感というものが弱くなってしまった。本当に打ちにくいゲームなのだ。

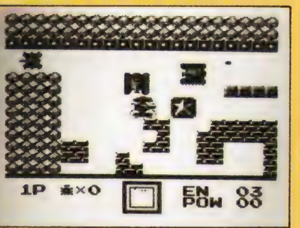
これは困る。野球の楽しみは、投より打の方にウェイトが多くかかってるんだからね。だから本当のことをいうと、ボールの高低差までは入れない方が良かったと思う。それさえなきゃ、もっともっと打ちやすいゲームとなり、オイラももっともっと評価したのになァ～。残念。

7

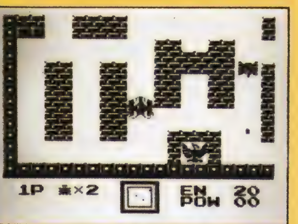
バトルシティ

ノバ／8月9日発売／¥3090※
●容量：1M●ジャンル：アクション●ROM完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：2P対戦可

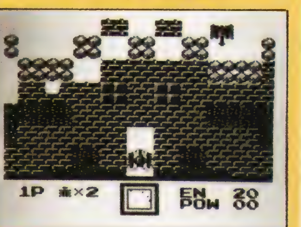
6年前にファミコンで出ていた、同名のゲームをリメイクしたもの。自分の陣地を守りながら、敵の戦車を全滅させることができればステージクリア。オリジナルステージが15面用意されている。



↑敵を一定数倒すとアイテムが出現する。星のマークはパワーアップアイテムだぞ！



↑鳥のマークが自分の陣地だ。これをコワされないように、近づく敵を撃破しよう



↑画面下の四角いカコミはレーダーだ。黒い点で表示されているのはすべて敵

ナムコがGB版『バトルシティ』の発売を、無期延期にしたときはすごくショックだった。わりと好みのゲームで、けっこうオイラは期待してたからね。

それが違うメーカーから発売される、と聞いたときはすごく驚いた。「まさか？」という気もちと、「やりィ〜！」という気もちの、複雑な心境ってヤツだ。

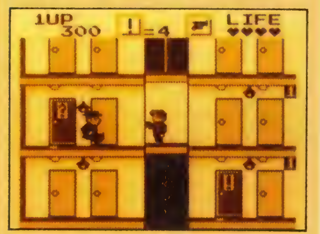
さっそくサンプルROMをプレイしてみると、一応オイラの期待どおりの仕上がりだったのでホッとした。ただし、これは1Pに限ってのこと。対戦の方は、ROMがひとつしかないのでプレイできず、今のところはなんともいえない。

とはいっても、お互い違う画面を見ながら、相手の戦車、もしくは陣地を破壊する、といった設定になっているので、対戦は異常に盛り上がるに違いない。1Pなんかよりも数倍おもしろくなると思うから、対戦型ゲームの好きな人なら、きっと満足できるだろう。そこんとこに期待できるから、こんだけの点をあげよう。 **7**

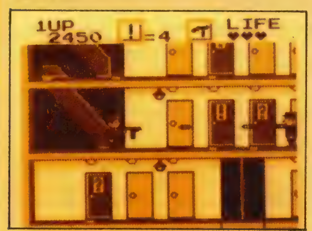
エレベーターアクション

タイトー／8月9日発売／¥3900※
●容量：1M●ジャンル：アクション●ROM完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：1P専用

ファミコンで出ていた同名のゲームを、ゲームボーイ版にリメイクしたもの。ビルに隠された機密事をすべて盗み出し、ビルを脱出すればステージクリア。?マークのトビラに入れば、武器を変えることも可能だ。



↑昔ながらのきわどい攻撃法、電灯落とし。電灯を敵の頭に落としてやっつけるのだ



↑これよ、これ！ マシンガンで敵をバリバリなぎ倒す。この快感がたまらないぞ



↑?マークのドアに入っても、どの武器になるかは、出てくるまでのお楽しみ

電源を入れてゲームをスタートさせた瞬間、頭がクラッとするほど懐かしかったね。昔よくゲーセン通いをしてたころ、このゲームにはドップリとハマったもんだ。そう思うと胸がジーンとしてしまってね。

で、実際にプレイしてみての感想だけど、ちっとも古くさくないんだよな、ゲームのシステムがさ。というよりも、ゲームボーイというハードに、システムが合ってるからなんだろうけどね。

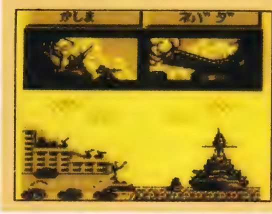
それに加えて、時代に合わせた新システムの追加。武器がピストルだけじゃなく、?マークのドアに入ることによって、ショットガン、マシンガン、手榴弾のどれかに変えることができる。これは嬉しかったね。そのためゲームにメリハリができて、昔の『エレベーターアクション』よりも、ものすごくおもしろくなっているのだ。

難易度もワリと低めで、そんなに激しいアクションじゃないから、アクションの苦手な人でも大丈夫。遊び手を選ばないゲームだね。 **7**

フリートコマンダーVS.

アスキー／8月2日発売／¥4635※
●容量：2M●ジャンル：シミュレーション●ROM完成度：100%●バックアップ：あり●プレイ方法：2P対戦可

パソコン版やファミコン版で、昔好評だった『フリートコマンダー』に手を加え、ゲームボーイに移植したもの。戦艦や航空機を操り、敵と戦う海戦シミュレーションだ。通信ケーブルを使い、2P対戦ができるのがウリ。



←戦闘シーンが、すごくリアルでカッコ良いのだ！

相手の動きがわからず、そのためにきちんとした作戦を立てなければならない。これが長所でもあるし、短所でもあると思う。なぜなら、海戦シミュレーションという特異なジャンルを、さらに強調することになってしまうからだ。これによって、シミュレーションをあまりこなしてない人には、すごく辛い展開を想像させることになる。ただ、軍艦や航空機の設定が、非常にリアルにできているので、興味のある人にとってはたまらないゲームだろう。とにかく、リアルさを追求した、という点ではすごく良くできたゲームだね。 **6**

茶々丸冒険記3 アビスの塔

ヒューマン／8月2日発売／¥3900※
●容量：1M●ジャンル：ARPG●ROM完成度：100%●バックアップ：あり●プレイ方法：1P専用

25階建てのアビスの塔を舞台にした、アクションRPG。塔の中の迷路を、上に行ったり、下に行ったりするので、パズル＆迷図的な楽しみ方ができる。戦闘中以外ならどこでもセーブ可能で、いつでも気軽に遊べるのが嬉しい。



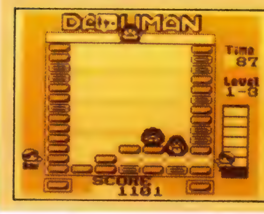
←迷いそうになる緊張感、ワリと新鮮でおもしろい。

わりとありがちなシステムだが、ところが実は斬新なシステムだったりする。塔の中を上へ下へ行ったり来たり、迷路の中をグ〜ルグル。どこでもセーブができるので、別れ道の前でセーブしておけば、道に迷うこともない。好きなときに、好きな時間だけプレイできる、実に手軽なRPGだ。ただし、普通のRPGで、ダンジョンの中に入るのがメンドウくさくて大キライ、という向きはやめといた方が良いだろう。何しろ、全編通しての冒険の舞台がダンジョンだからね。マッピングが絶対に必要となるゲームなのだ。 **6**

ダルマンバスター

バンプレスト／8月3日発売／¥3300※
●容量：512K●ジャンル：パズル●ROM完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：2P対戦可

ダルマ落としが基本システムの、アクションパズルゲーム。両サイドからブロックを発射して、同じ種類のブロックを中央のブロックに当てて消していく。ダルマンが床に着けば、爆発してステージクリアとなる。



←ポコポコ、ポコポコ、ダルマ落としは楽しいな、と

すごく変。これがプレイしてみての第一印象だな。別にゲームのできが変、てわけじゃない。設定がおかしい、おもしろい、という意味での"変"なのだ。だって、ゲームシステムの基本が、ダルマ落としなんだもん。で、内容はというと、やっぱりダルマ落としなんだよね。あの要領で、ダルマをどんどん落としていけばイイのだ。なんだかすごくシンプルそうなんだけど、なかなかどうして奥が深い。プレイしてると、いつの間にか熱中してしまう。そんなタイプのゲームなのだ。アクションパズルの好きな人におススメね。 **6**

ボンバーキング シナリオ2

サン電子／8月30日発売／¥3400
●容量：1M●ジャンル：アクション●ROM完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：1P専用

ファミコン版で発売されていた、『ボンバーキング』のリメイク。ステージ内に隠されたクリアキーを見つけ出し、出口へ進めばピリオドクリアとなる。障害物を爆破しまくりながら突き進む、痛快なアクションゲームだ。



←爆弾でガンガン岩をコワすのが、すごく気分イイ!!

比べるのはとても失礼だとは思うが、あれだね、『ボンバーマン』をもっとハデにしたゲーム、つー感じかな。ファミコン版の方はプレイしたことがないけど、ゲームボーイ版をプレイした限りでは、そういった印象が非常に強い。でも、まぁオリジナル性もケッコー強いから、そんなに気になるほどじゃないけどね。ただ、システム自体がシンプルなのに、必要以上にゲームをハデにしてる、という感じがとってもする。ゲーム性が高く、システムがシンプルなんだから、それだけで勝負しても十分なんじゃないかな。 **5**

NEO・GEO

ネオ・ジオの旬です

**本体も、すべてのソフトも、みんなお安くなって
今がまさに遊びごろ。お見逃しなきよう!**

旬——それは日本人の季節に対する思いを描いた美しい言葉だ。野菜や魚がもっともおいしく感じられる季節。春夏秋冬、一年を通して気候の変化が大きく、恵まれた自然に囲まれている国じゃなければ、このような食べ物の楽しみかたは出来ない。

そして、「旬」はあらゆる遊びに通ずる言葉でもある。どんな遊びも、始まった時から、常に一定の楽しみを与えてくれるわけではない。季節が移り変わるがごとく、面白さは変化し、いつしか最高に楽しませてくれるシーズンがやって来る。だからこそ、遊びは面白いのであり、旬の物はどこかにないかと探しまわるのだ。

もちろんゲームだって同じこと。ハードが新発売され、飛びついてみたところで旬にぶつかることはまずない。ちょうど五月頃の初ガツオが、秋と比べるとさほどうまくないように、新鮮さはあっても、熟成が足りない。ある一定以上の時間を経て、いい味に仕上がっていくのだ。

ゲームの旬はふいに訪れる。最初はさほど注目されていないソフトでも、それがきっかけとなって、突如として大いなる流れとともに旬に突入する。

その機を逃したくない。

良いゲームで心おきなく遊びたい。

いつまでもその気持ちを忘れないからこそ、ゲーム雑誌をチェックし、友達との情報交換を欠かさない。

ならば、今、旬のゲームとは何か。

数々のハードとソフトを見渡してみると……見えてきた。

どうやらNEO・GEOが旬のようだ。

今がちょうど遊びごろ。いや、これからもっと味がのって、さらにおいしく、より楽しく遊べるようになっていくようだ。

スーパーファミコンでもない。PCエンジンでもメガドライブでもない。NEO・GEOなのである。

まず何といっても本体とソフトの価格が大きく下がったことだろう。

もともと大きなポテンシャルを持っているのは、みなさんもご存じの通りだ。キャラクタ容量64メガビット。表示発色数65,536色、同時発色数4,096色、PCM7音、PSG 3音、FM4音、ノイズ1音……。そのスペックを順に見ていくと、ほぼアーケードマシンで使われているハードと同じである。というより、実際にSNKのアーケードマシンを、そのまま家庭用にフィードバックしたハードである。これは、他のあらゆる家庭用のゲーム機とは比較にならないほどの性能だ。すさまじい、と言っても決して言い過ぎではない。

それゆえに、値段が少々高かった。定価で、58,000円では、どんなに素晴らしいハードでも、なかなか手を出しにくいのは否めない。いわば、高級料亭で供される、もっとも早い季節の毛がにのようであった。

それが一気のプライスダウンで、なんと9,200円も安くなった。これは画期的というほかない。おいしい物が、手が届く値段になってきて、うれしく思っているファンは少なくないはずだ。そうそう、いうまでもないが、ハードの中身は一切手が加えられていない。安くなった裏には、性能ダウンなんていうような事はありえないので、安心してほしい。

さて、ハードの値段が安くなっただけで旬というには、少々材料が乏しいようだ。もちろん別の理由があるからこそ、旬と公言してはばからないのである。

それはソフトの質のレベルアップだ。なんともめざましい勢いで、良質のソフトが登場している。ゲームセンターですでにご覧になられた方には、周知の事実であると思う。特に右ページに紹介する3作は、その出来栄えは高く、相当遊べるゲームであることは間違いない。

その理由はさまざま考えつくのだが、最大のところは「開発陣がよりNEO・GEOに慣れてきた」ことだろう。

ここで考え違いをなさらないでいただきたい。「初期のソフトはこなれていない、今一つのゲームだったの」ということではないのだ。以前よりもさらに良くなっているという意味だ。

ゲームソフトの開発は、何本も作ることでそのハードに対する理解が深まり、技術上の冒険や、新しい開発手法が確立されていく。新発売から1年以上の月日を経て、開発テクニックに、磨きがかかってきたのである。

そうそう、ソフトの値段も軒並み半額に近いほど値下がりしていることも、重要な要素であるのを忘れてはいけない。

こうして一つ一つ見ていくと、NEO・GEOの旬は単なる季節物としてだけではないように感じる。旬は旬でも、はるかに長い間、楽しませてくれるのではないか。まずはあなたも、一口味わってみてはいかがだろうか。きっと満足いくだろうから。



正真正銘、驚異のプライスダウン

本体(ジョイスティック1台につき)——58,000円➡48,800円

この値段、ずいぶんと思い切っている。値引率にしてみるとなんと16%OFF!最新のアーケードゲームをこの値段で皆さんに提供できるのはNEO・GEOだけしかない!

●ソフト

マジシャンロード——28,000円➡15,800円
サイバーリップ——28,000円➡18,000円
キング・オブ・ザ・モンスターズ——新発売➡19,800円
ASOⅡ—ラストガーディアン——新発売➡18,800円

本体以上にソフトがプライスダウンした。これまで28,000円〜32,000円で発売されていたソフトが、一気に13,800円〜21,000円と、半額近く下がった。最高に喜ばせてくれる。

NEO・GEO すごいぞパターン1

「キング・オブ・ザ・モンスターズ」で地響きを味わう

巨大な怪獣が、うなり声を上げて、大都市を舞台に格闘を繰り広げる。怪獣の一挙手一投足で、大都市は見るも無残な瓦礫の山へと化していく。人間の姿は、この場に用はない。2つの巨大な力がぶつかりあうだけだ。妨げるものは、なにもない。

用意された6体の怪獣の中から1体を選び、6大都市全12ステージを戦っていく。なんとも豪快なゲームではないか。

人と人のぶつかり合いであるプロレスなどのスポーツとは、根本的に違う迫力がここにある。怪獣だから、モンスターだからこそ味わえる、地球を揺るがす地響きの快感。建物を瓦礫と化していく破壊の快感。ごみごみとした大都市が、怪獣たちによって消え去っていくのは、単なる格闘物では味わい得ない楽しさだ。

そのためにグラフィックだけでなく、サウンド面でも徹底したこだわりを見せてくれる。BGMは言うに及ばず、雄叫び、うなり声、踏みつけた音、殴りかかる音、そして地響き。ゲームセンターでも、その音はひときわ目立っているだけに、自宅でプレイすれば、その迫力に圧倒されてしまうだろう。そう、「キング・オブ・ザ・モンスターズ」は徹底的に、あなたの五感に直接訴えかけてくるゲームなのだ。

都市はただのグラウンドに過ぎない。敵を倒し、都市を破壊しつくし、怪獣の中の王となれ。その時、あなたの雄叫びと地響きは、モニターを飛び出し、地上のあらゆる場所へと、響き渡るに違いないだろう。

発売日／発売中
定価／19,800円（消費税抜き）
ROM容量／55メガ
ジャンル／格闘アクション
2人対戦、2人協力プレイが可能







ちりのごとく消しとぶ都市、咆哮を上げる怪獣たち。この迫力は、写真を見ただけではわからない。戦ってこそ！だ。

NEO・GEO すごいぞパターン2

「ASO II」で攻撃の美学を慈しむ

ASO――Armered Scrum Object

かつて、そう名づけられた素晴らしいシューティングゲームがあった。現在、主流となっているパワーアップタイプシューティングゲームが増えはじめた頃に登場したゲームである。数多くあるパワーアップアーマーを敵に合わせて選択し、タイミングよく使っていかなくてはならないゲーム性は密度の高い戦略性を生みだし、ファンをのめりこませた。

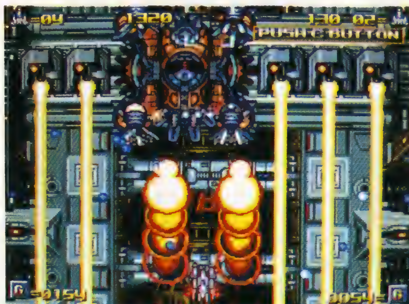
それから5年。ついにNEO・GEOの上で甦った。当然のごとく、はるかにスケールアップして、だ。ゲームの基本的な構成は前作とほぼ同じである。ゲーム性も歪められることなく、「シューティングゲームと戦略」をメインテーマにすえている。

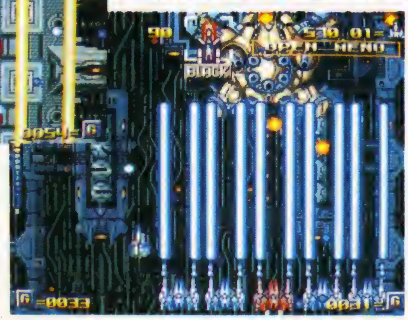
これが人を熱中させる。弾よけやとにかく連射していればすむようなシューティングゲームが多い中で、11種類もあるパワーアップアーマーを、どこで、どれを、どのように使うかを主眼においていることは、前作にもまして斬新な戦略性を感じさせる。そして戦略を極めた時、次々と現われる敵や、画面の3分の2以上を占める巨大なボスキャラは、あなたの視界の中から、あっというまに消え去ることになる。この快感！

難しいゲームではある。しかし、指先だけのシューティングゲームとは、クリアの喜びが違う。その充実感は、底知れないほど大きいのだ。

発売日／発売中
定価／18,800円（消費税抜き）
ROM容量／47メガ
ジャンル／シューティング
2人同時プレイ可能







あらゆるパワーアップユニットを駆使しなくては、敵の激しい攻撃をかわせない。効果的に使ってこそ、活路が開けてくる。

NEO・GEO すごいぞパターン3

「バーニングファイト」でぶちのめす快感に酔う

人が全身全霊をこめて格闘するさまは、見ている者を熱中させる。プロレス、相撲、柔道……。ルールに基づいていても、いなくても、正々堂々と戦っている姿は、勝ち負けを越えて応援したくなる。

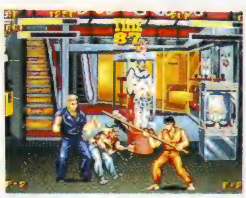
だからこそ格闘アクションは面白いのだろう。ゲームの中、というこれ以上ない厳格なルールの上で、自分の分身が相手をぶちのめす。どんなに窮地に陥ろうと、卑怯な反則は使えず、自分に与えられた技で勝負しなくてはならない。なんという潔さ。

その基本を忠実に守り、さらに演出面での工夫を加えると「バーニングファイト」になる。

舞台は大阪。どこかで見たことがあるような背景の中、日本人とアメリカ人・2人の主人公が、関西の犯罪組織の手下どもをなぎ倒す。この手下どもが並じゃない。

死んだふりをして主人公たちをだまそうとするイレズミのオッサン、ドスをかかえた手下を従え、襲いかかってくる女。長髪をたなびかせて二本の刀をぶんぶん振り回してくる剣士。とかく枚挙にいとまがないほど、多彩な敵が現われる。だからこそ、ぶちのめして、叩きつぶすことがより面白い。もちろん主人公たちのアクションもかなり多彩である。

発売日／8月10日
定価／19,800円(消費税抜き)
ROM容量／54メガ
ジャンル／格闘アクション
2人同時プレイ可能



見おぼえのある人形の前で、道頓堀の雑踏で、そして静かな波止場で激闘は繰り広げられてゆく。





旬のNEO・GEOはいかがだろうか。おいしく遊ぶのは、今！

ワクワク 夏休み短期集中講座その❶ マイライフマイラブを100倍楽しむ方法



●マイライフマイラブとは…

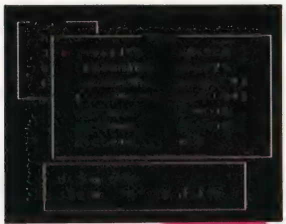
「人生をもう一度やりなおしたい」「将来の自分を見てみたい」と思っている人にはうってつけ！ 自分の人生に後悔や反省の多い高年齢の人。人生始まったばかりのキッズのみんな。お待たせしました。空前絶後のスケールと多彩なシチュエーションがギッシリつまった人生シュミレーションゲーム『マイライフマイラブ』。バンプレストがお贈りする夏休みのプレゼントです！



↑オープニング画面。はりきって始めよう！

●夏休みはじっくり人生について考える

ゲームの主人公は、自分の目標に向かって生活しているもうひとりの自分なんだ。例えば『一番の人気者になる』っていう目標だったら、毎日友人と遊びまくるわけ。でも、遊んでばかりいると成績は落ちるし、受験にだって失敗しちゃう。目標にむかって進もうと思っても、それだけじゃ生活できない。現実も同じだよね。『漫画家になるんだ』って絵ばっかりかいていたら、親に「勉強しなさい」って怒られる。そんな葛藤を、どうやって乗越えていくか？ ゲームの中の自分と考えてみてはいかがかな。



←コマンド画面。成長するにつれ、内容が変わっていくんだよ

Let's go to Summer Vacation

ゲーム購入！私の人生はいかに!! ❶1967年生 石合和世さん

セクシーライターいしあいが、プレイする『マイライフマイラブ』彼女のもうひとつの人生はいかに！彼女の自宅に潜入したゾ！

●★月◇日

今日、私は新宿のデパートに行った。以前レビュー記事を書くために、開発途中のロムでプレイした『マイライフマイラブ』の発売日なのだ。久し振りの気に入ったゲームだったので、「絶対買うゾ」と決心していたのだが、店内の激しい混雑でプレイ前からすっかり疲れてしまった。「はやくお家に帰ろう…」。汗ダクになりながら、『マイライフマイラブ』を片手に家路を急ぐ、いしあい和世、24歳の夏であった。



↑暑さと人込みにすっかり参っている、の図

●▲月☆日

『マイライフマイラブ』をプレイし始めて2日目。仕事の後はたいてい遊びに行ってしまうのだけど、ゲームをプレイしたいがために、速攻で帰宅。私の帰りを待っている、もうひとりの自分が家にいるようだ。ゲームの中の私に会うのが楽しみでしょうがない。勉強もせずに、遊んでばかりいる3流高校の私は、どんな大人になるんだろう。



←「学年トップの成績」が彼女の目標。現在588位。先は長い

●★月○日

大学受験に失敗して、希望の職業にもつけず、今や私はフリーター。パン屋のバイトで生計をたてている。まぁそういうこともある。それでも20歳になったばかりの私は、人生を楽しく送っているようだ。そろそろ付き合いの長い恋人と、同棲しようかと思ったんだけれど、ふたりで住むために借りようとした部屋の家賃が高いこと！ 敷金、礼金、引っ越し費用で貯金がパーになってしまう。やけに現実的なゲームだわね…



↑ただひたすらゲームに熱中しているいしあい

●★月◇日

『マイライフマイラブ』をプレイし始めて4日目。フリーターをやめて3流の通信機器会社に就職した。4年間ほど働いたら、お金が貯まったので、念願かなって引越しができた。27歳になったことだし、恋人と結婚。夫になった彼との友好度を高めるために、スーパーファミコンをプレゼントしたのに全然よろこばなかったわ！プンスカ。プレゼントしなきゃよかった。全く！

●▲月☆日

『結婚したら子供は3人欲しいわ』と思っているんだけど、ゲームの中の私は子供を作らない主義らしい。40歳になるというのに子供がいない。ゲームを始めたころは自分と主人公をオーバーラップさせていたのに、最近は自分の子供のような気になっている。『はやく孫の顔を見せなさいよ、本当に親不孝なんだから』なんてことを画面にむかってブツブツ言ってしまう。

●▼月○日

意外や意外、ゲームの中の私は、転職してパチンコ屋のオーナーになった。54歳ですでにパチンコ屋の支店を4件もかかえ、月収8百万円の大金持ちになってしまった。もちろん家だって、キャシュでポンと買っちゃったし、海外旅行も年に2回は行っている。すごいブルジョワ！『これはおもしろいゾ。誰かにも薦めてプレイさせよう』そこで、ゲーム好きの杉森健氏に電話する。



次回のプレイヤーは杉森健先生です!!

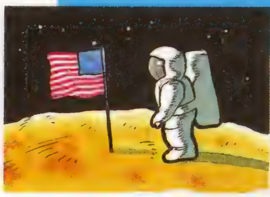
1967年から1991年までの24年間

日本国内に吹き荒れた24年間の様々な事件やニュース。いしあいが生きてきた24年間の人生。双方の比較年表だ！

日本の歴史

●1967〜1969

67年　東京都知事選で美濃部亮吉が当選し、革新都政誕生。
68年　映画『2001年宇宙の旅』公開。3億円強奪事件発生。犯人逮捕ならず。
69年　アメリカ宇宙船アポロ11号が人類初の月面着陸に成功。世界中が沸く。



←どの新聞、雑誌も月面着陸の記事一色になりました。

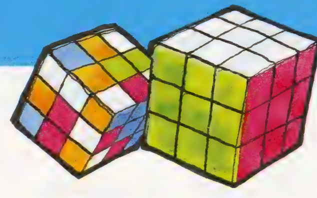
●1970〜1975



70年　日本万国博覧会が大阪で開催される。岡本太郎氏の"太陽の塔"が話題になる。流行語"鼻血ブー"。
72年　札幌冬期オリンピック大会で笠谷選手が優勝する。国民全員が万歳三唱。
72年　もと日本兵、横井庄一さんをグアムで救出。感動の嵐が日本中を走った。
73年　オイルショック発生。トイレットペーパーを買うための行列ができる。
75年　泳げ！たい焼きくん大ヒット。

●1976〜1986

76年　鹿児島県で五つ子ちゃん誕生。
78年　映画『銀河鉄道999』が公開。
80年　ルービックキューブ大ブーム。
82年　上越新幹線、東北新幹線、開通。
86年　チェルノブイリ原発事故発表。



●1987〜1991



87年　江川卓引退。石原裕次郎さん死去。流行語は"マルサの女"。
88年　消費税導入。瀬戸大橋完成。
89年　昭和天皇崩御。美空ひばり死去。
90年　ローリングストーンズ、ポールマッカートニーらが来日する。海外大物ミュージシャンの来日が相次いで起こった。
91年　湾岸戦争勃発。バンプレストより『マイライフマイラブ』が発売される。

いしあいさんの歴史

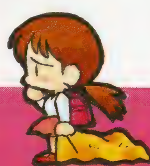
●1967〜1969

67年　6月18日静岡県富士宮市にて、いしあい家の長女として生まれる。とりあえず五体満足ということで親は安心する。
68年　頭髪が生えず、親が心配する。
69年　2歳にしてようやく頭髪が生えてくる。歩行器で家中を走りまわる日々。



←「昔はブスだった」と語るいしあい。今はいいのか？

●1970〜1975



70年　いしだあゆみの『ブルーライトヨコハマ』に合わせてテレビの前で踊る。可愛さ絶頂期。
71年　東幼稚園に通い始める。お気に入りのネンネ毛布を幼稚園に持ち込む。
72年　5歳。ころんでアゴを強打する。4針縫う大ケガ。『顔に傷がついた』と祖母が嘆き悲しむ。今も残る傷跡第一号。
74年　富士宮市立大宮小学校入学。ネンネ毛布を学校に持込もうとして、失敗。

●1976〜1986

76年　小学校3年生。ピンクレディーに夢中。髪が長かったので、担当はケイ。
77年　バレエの発表会で『くるみ割り人形』を踊る。コンペイトウ役を好演。
79年　私立中学校受験準備のため、無理やり勉強するはめになった6年生。
80年　聖心女子学院中等科入学。『これから先は受験がない』という安心感から勉強を放棄。YMOと映画館に走る。
83年　聖心女子学院高等科1年生。イギリスのロックシーンに影響を受け、バンドを結成する。初めてのデートを体験。
86年　19歳。夜遊びにはまる日々。

●1987〜1991

87年　ボディコンの服に身をつつみ、某RPGゲーム購入のため、新宿に並ぶ。
88年　社会人になる。OL一年生。
90年　惜しまれながら円満退社。
91年　1月。㈱ゲームフリーク入社。



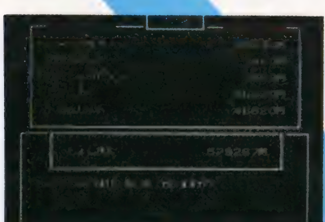
「俺もやったぜ」シャルルくん(パンクス)

「ファミコン大好き！」というシャルル君はパンクバンドのギタリスト。『マイライフマイラブ』プレイ後の感想を聞いてみました。

俺は今バンドをやっててさ、ギターやってんだよね。ギターが一番好きだけど、ファミコンも好きで、よくやるよ。ゲーセンでバイトしてるからゲーセンゲームはかなり上手いよ。今回の『マイライフマイラブ』でもギタリストを目指そうと思ったんだけど、ギタリストっていう職業がないんだよ。しょうがねーからさ"流し"になってさ、ショッピングエリアで楽器屋の楽器を買いまくった。ギターがシンセサイザーよりムチャクチャ安くて頭に来た。高いんだぜ、ギター。でさ、友達ができるじゃん。ゲームの中で。一緒にバンドやろうと思ってさ、



↑シャルル君は19歳のパンクスです。



↑彼は店の楽器をすべて買いしめたらしいが…

一番仲のいいヤツにドラムセットをあげたんだよ。そしたらさ、全然喜ばないんだぜ。むかつくよな。クラブエリアとかコマンドの中に「バンドを組む」とか「メンバーに入れる」「解散する」なんてのがあれば、もっと楽しかったのに。バンプレストから「バンドやろうぜ！」っていうゲームが発売されればいいな。(笑)

マイライフマイラブ制作者語る！

企画とプロデュースを担当した飯島健男氏は、温厚な人柄が体全体からあふれる穏やかな方でした。

●

好きなように生きてゆくのは大変なことです。ゲームを通じて、それらを理解してもらえれば。と考えながら制作しました。責任や義務などのしがらみの中で、いかに自分の人生を充実させることができるか。人生がそうであるように、このゲームもほとんどが運まかせ。最初が悪くても、ある日とんでもない幸運が舞込んできたりしますから、しばらくプレイしてみてください。途中で投げないでネ。



↑飯島氏のソックリさんがゲームに出てくるよ

次回の予告

「夏休み短期集中講座」第1回目はいかがでしたか？　すっかり『マイライフマイラブ』が欲しくなってしまったでしょ？　次回は『マイライフマイラブ』開発担当の石川氏のコメントのほか、ゲームの中で神様のおっしゃる目標達成のための攻略法！　ゲーム内容の紹介などをお届けする予定です。なお次回の「ゲーム購入！私の人生はいかに!?」のコーナーでは本誌で『クインティ』を連載中の杉森健先生が登場します。ゲームの中でも彼はまんが家になるのでしょうか。来月も乞うご期待！



スーパーファミコン初の大型周辺機器、スーパージョイスティック・JB KINGとは、今どきのゲームシーンに何を与えてくれたのか？ 山下章が、手塚一郎が、ベニー松山が、ゲームに注ぐ情熱のすべてをかけて語る、この新商品の実力！

ゲームの達人たちの JB KING

㈲スタジオベントスタッフ 新事務所開設記念 新製品使用体験レポート'91年夏



⇦3人の代表的な著作の数々。攻略本、評論集、小説とその活躍の幅は広い。コンピュータゲームというデジタルな情報を、言葉というアナログな情報に置き換える仕事の達人集団である

プロフェッショナルが語る、スーパーファミコン時代のジョイスティック考

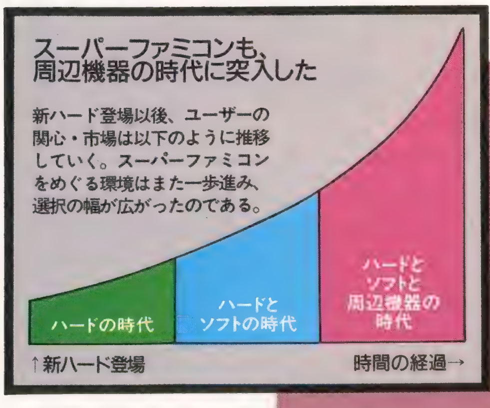
山下章、手塚一郎、ベニー松山。この3人が所属する㈲スタジオ・ベントスタッフが、この夏から東京・品川区五反田に移転した。

ちょうど時を同じくして、スーパーファミコン初のジョイスティック・JB KINGがHAL研究所から発売。多分に使用感覚が決め手のジョイスティックは、多忙ながら新事務所に集合した彼らに、トコトン実験してもらうに限る！ というわけで3人にテストプレイを依頼。引っ越しの荷物もそのままに、さっそくJB KINGを試してもらった。3人それぞれのゲーム観で現代ジョイスティック論を語ってもらうのが狙いである。

●実験①

スーパーファミコンの全ソフトをプレイし、JB KINGの感想を述べよ。

山下「機能は完璧。連射の自由設定やボタン機能の置き換えなど、考えられる限りのベスト設計だ。だが、酷な言い方をすればコレは当り前のことでもある。残念なのはこのジョイスティックをフルにいかせるゲームソフトがないことだ。確かにRボタンをスローな連射にして『BIG RUN』のクラクションを慣らしっ放しにできるけど、だからどーしたってのって感じしょ。（笑）」



手塚「ボクは根っからのジョイスティック派ですからね。スーパーファミコンのジョイスティック、というだけで価値を認めちゃいますね。あと、ボタンの機能を自分で替えられるSETモードですか？ アレ、めちゃくちゃな設定すると、おもしろいですよ。ジャンプすると必ずキックするという命令にしとくと、どんな格闘ゲームの主人公もみんなキョンシーになるんじゃないですか。（笑）」

ベニー「JBハロルドシリーズがHAL研から出るんですか？…嘘ですよ。マジメな話、自分は昔っからHAL研のJOY BALLのユーザーで、あれが一番好きなんですよ。だから、JB KINGのスティックはしっかりしてるんだけど、クセでどうも心もとなく感じてしまうんだなぁ。それはそうとJB KINGのJBってJOY BALLの頭文字なんじゃない？」

●実験②

スーパーファミコンの全ソフトをプレイし、もっとも相性の良いゲームを挙げよ。

山下、手塚、ベニー各氏の意見は、3人のプロフィールとともに右ページに掲載しました。

●実験③

JB KINGでスーパーファミコンの全ソフトをプレイし、理想のジョイスティック像について3人で討論せよ。

山下「JB KINGを見てて気になるんだけど、真ん中のちょっと下についているネジね、コレ開けてみると…」

手塚「そうそう」

ベニー「白い煙が…」

山下「違う違う何やら拡張スロットらしいんだよね」

ベニー「将来、ここにさらに周辺機器を接続できるってことですね」

手塚「たとえばトラックボールとか、ドライブゲーム用のハンドルとか、『アサルト』

型の2本レバーとか、可能性はいっぱいあるなぁ」

山下「アメリカでは、ソフトウェアツールワークという会社の、スーパーファミコン用のキーボード、あのピアノの鍵盤の方のキーボードね、もう発表されているんだよね。音楽ソフトと一緒に」

ベニー「スーパーファミコンの音質の高さに早くも目をつけた商品ってわけですね」

手塚「そう。おそらくこれからのスーパーファミコン用ソフトは、いろんなのが出てくるはず。日本でもね。だからしっかりしたレバーと、連射オンリーのゲーセン型のジョイスティックじゃ物足りないわけで、いろんな入力方法が試されていいんだと思うな」

ベニー「そういう意味では、昔ながらのジョイスティックという呼び名が古くなってきてるのかもしれない」

山下「パッド、つまりコントローラ以外の操作方法を管理する装置として、これからのジョイスティックはいきてくるんだと思う」

手塚「JB KINGの場合、HAL研はまだそのへんのこと発表してないけど、当然何らかの拡張性を考えてることだと思う。JB KINGの本当の価値は、この拡張性にからまってくるよね」

ベニー「おあとがよろしいようで…」

◆

以上が、山下章、手塚一郎、ベニー松山、3名の、スーパーファミコン用ジョイスティック、JB KINGをめぐる体験談と激論である。こうしてみると理路整然とみんなマジメに語っているようだが、実験中は下品な冗談を連発。さすが、遊びながらも仕事をこなすライター集団であった。



←心機一転のスタジオ・ベントスタッフのデスクは横並び。この美しさを保ちたいというものの、すぐに汚くなるのがライターのオフィス。



→JB KING／連射やボタン機能の定義が自由自在。しかもスローモーション機能もついている。重量は約1.3kgとなかなか重い。定価￥9800（税込）

ゲーセン感覚を選んだ山下章は、「グラディウスIII」をプレイした



→「結婚しない理由は？」…運命的な出会いがまだないからでしょう

やましたあきら…○1964年6月2日生まれ。双子座。O型。／現在の抱負は？…事業を拡大し、社長室を持つこと。／最近のベストゲームは？…やっぱり「F-ZERO」かな。

コメント■「F-ZERO」のL，Rを左右キーと連動させてクイックな操作に期待したが、不慣れなせいか、タイムは短縮できない。ボクなりのベストマッチを選ぶとすれば、無難だけれど「グラディウスIII」ということにする。シューティングは、やっぱりジョイスティックの方が、断然気分がいいね。





↑多く敵に囲まれても心理的に安心できるのである

➡もし君に苦手なボスがいるのならスローモーションで研究だね

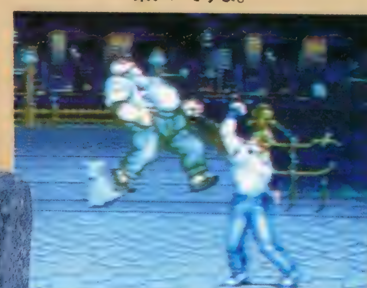
連射機能フル活用で、怖いものはない！手塚一郎は「ファイナルファイト」で

てづかいちろう…○1966年4月11日生まれ。牡羊座。AB型。／現在の抱負は？…ブリブリ仕事して、スペインを旅行すること。／最近のベストゲームは？…「ストリートファイターII」に夢中だ。

コメント■「ファイナルファイト」や「ウルトラマン」のような、敵との接触で勝負の優劣が決まる格闘タイプのゲームにJB KINGは適している。邪道と言われればそれまでだが、連射設定して戦えば、ほとんど無敵に近い。操作が複雑な大技系統は、SETキーでひとつのボタンにまとめることもできるしね。楽チンですよ。



←「結婚しない理由は？」…相手がいれば結婚したいんだけど



↑パンチが連射できるだけでこんなゲームが簡単になるのか、というい例

頭脳派を自認するベニー松山は、ボタン機能置き換えで「ポピュラス」を選択



↑○ボタンを押しながら△ボタン、という操作はひとつのボタンにまとめるに限る



↑すると「ポピュラス」の新しい世界が見える!?

ベニーまつやま…○1967年7月26日生まれ。獅子座。A型。／現在の豊富は？…社内で派閥争いができるほど、ベントスタッフが成長すればいい。／最近のベストゲームは？…「バーチャリティー」。ゲーム性は低いが、インパクトと将来性は十分。

コメント■ボクはどちらかといえば、コントローラでアクションゲームをするのが苦にならないタイプ。だから、このJB KINGでは、操作の簡略化を試した結果、「ポピュラス」との相性を評価した。

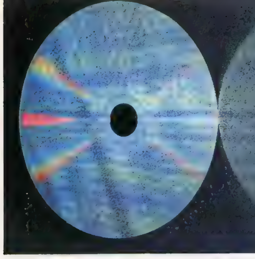


➡「結婚しない理由は？」…いろいろあって、もう誰も愛せないから（笑）



↑ところでベントスタッフのスタッフとは、人のことじゃなくて杖のこと。なんとその意味は「ねじれた杖」という意味なのでした

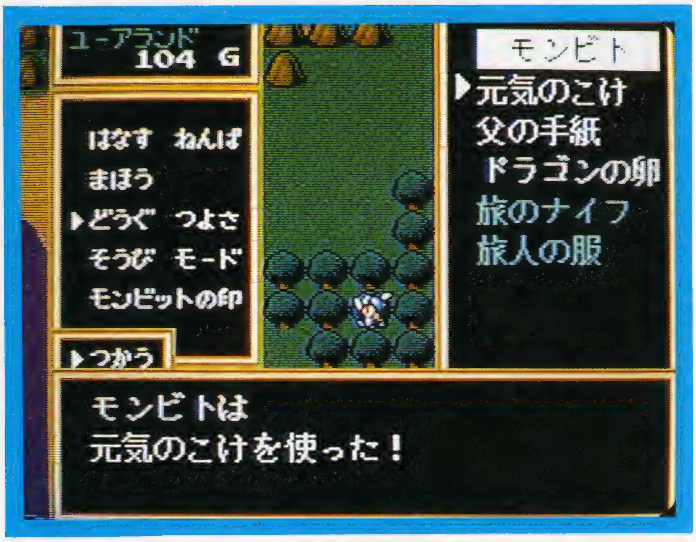




CD-ROM²の世界

8月30日発売／6800円(税抜き)
ハドソン

ドラゴンを仲間に冒険する超大型RPG、『聖竜伝説モンビット』が完成！その魅力を製作者のひとり、シープロジェクトの榎本さん聞いてみたぞ。



聖竜伝説 モンビット MONBIT

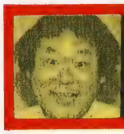




榎本一夫氏

デザイン会社「バナナグローブスタジオ」代表。最近はゲーム作りに情熱を傾け、昨年、『虹のシルクロード』を製作。『モンビット』は第2弾RPGなのだ。

モンビットのスゴさを作者・榎本氏に聞く！



ここがスゴイ！ 1 効果的なビジュアルシーン

CD-ROM²ならではのオススメどころとして、まずビジュアルシーンは注目してほしいですね！ シープロジェクト、キャラ・デザイン担当の鈴木が一生懸命に描いたイラストをふんだんに使ってるんで。物語の背景を説明するオープニングデモはもちろん、イベントごとにビジュアルシーンを用意しています。お楽しみに。





↑ビジュアルシーンの演出にも注目！ 主人公の冒険に加わってくれる、王女様との出会いのシーンなど、雰囲気作りのテクニックはバッチリだ

←ビジュアルシーンでのメッセージは声優の肉声でしゃべってくれる。場面場面をドラマチックに盛り上げてくれるよ。榎本さんの声も収録。どこで聞けるかはお楽しみに。



ここがスゴイ！ 2 成長していくドラゴン！

モンビットに登場するドラゴンは、敵キャラじゃなくて主人公の仲間として行動してくれるんです。はじめから主人公にくっついてるのね。で、最初はたまごの状態なんだけど、各大陸のイベントをクリアしていくうちにベビードラゴンになり、チャイルドドラゴンになり、と、どんどん成長して大きくなるってわけ。この、ドラゴンの進化をいちばん楽しんでもらいたいです。はじめはちっとも役に立たないけれど、成長するごとに特殊能力が加わり、イベントクリアに欠かせない活躍をしてくれる。子をもつ親の気持ちになれる面白さはありますね。



←各大陸にあるモンビットの印を取り戻せば、ドラゴンは成長する



プレイヤーの操作で、ドラゴンを個性あるキャラクターにすることもできます。ドラゴンが成長したときに与えられる数値があるんですが、それを勇気や愛、ガッツなど、6つのパラメータに振り分けられます。好きな性格、攻撃パターンを作ることができるわけですね。

それにしても便利ですよ、ドラゴンは。オートバトルで戦いに参加してくれるうえ、成長すれば乗り物になっちゃうんですから。シードラゴンで海を渡る船の代わりに。スカイドラゴンになれば飛行機の代わりになると。まぁ、邪帝ギールを倒すという目的にプラスして、ドラゴンを育てる目的もあわせ持ってるようなものですから、楽しみも倍増というところですか。みんな大いに楽しんでほしいのねん。



ここがスゴイ！ 3
分裂、合体するモンスター！

戦闘シーンに入ってから注目してほしいのが、モンスターが分裂したり合体したりするところ。特に合体はすごいよ！　同じキャラクターどうしの合体はもちろん、異種キャラクターでも合体できちゃう。グラフィックも合体後はそれぞれの特徴をあわせもった姿に必ず変わっているのね。単に2匹のモンスターが合体するだけじゃなく、3身合体、4身合体と3種類あり、これで戦闘がより味わい深いものになったと思います。合体しそうになったとき、どんな姿になるんだろう、てな想像で楽しんでみるのもいいんじゃないでしょうか。

分裂は基本的に、2分裂、3分裂、4分裂の3種類あって、分裂元がダメージを受けても、分かれたキャラクターはHPがフルになって登場します。あと一匹倒せばってところでいきなり分裂しちゃたら少しイヤかもしれないけど、某RPGのように仲間を呼んだのと同じように考えてもらえばいいんじゃないかと思ってます。

モンスターグラフィックは色変えなしで200種類以上!!そこらへんの奥深さも味わってほしいですね。



↑戦闘はオーソドックスなコマンド入力式。冒険の序盤では合体、分裂する敵は登場しない。



↑合体！何度かやられたら、合体、分裂するキャラを覚えておいて戦闘に役立てよう。



ここがスゴイ！ 4
ユニークな戦闘システム

モンスターの現れる位置には前後の概念があります。数匹のパーティーでモンスターが現れるようになったら、よく見てください。手前の敵は大きく、後ろは若干小さくなり、遠近感をもたせています。

モンスターはまた、戦闘中に前後、左右に動いてしまうことがあります。だから、狙いをつけて直接攻撃をしようとしても、すぐに移動されてかわされてしまうこともあるわけですね。でも、空振りじゃあんまりだということで、その場合は半分くらいのダメージを与えることができるようにしましたけど。

冒険が進むと呼び出せる、影の戦士ってのも面白いと思いますよ。画面にキャラクターは出ないけれども、戦いに加わってくれる心強い助っ人。ドラゴンと同様、こちらが操作しなくても自動的に戦ってくれます。冒険の序盤では呼び出せませんが、ある人から修行を受けると影の戦士コマンドが現れます。そして影の戦士を呼び出すためのオーラゲージも出て、ゲージを満タンにすれば呼び出しOK。モンスターからの魔法はいっさい効かないというメリットがあるんですけど、こちらの魔法も効きませんから、HPを回復させてあげられない。攻撃されてどんどんHPが減っていって、ゼロになったら消えちゃう。再び呼び出すにはオーラをまたいっぱいにするしかない。そんなキャラクターなんです。





↑敵が前後に分かれたら攻撃にもテクニックがいる。近距離用武器と遠距離用武器の使い分けがポイント。戦闘中に武器の持ち替えはできないぞ
←オーラゲージは経験値に連動。敵を倒して経験値を稼がなければ影の戦士を呼び出せないのだ



ここがスゴイ！ 5
親切なシステムが続々登場!!

取っ付きの悪さをなくそうと、システムの親切さにも頭を使いました。思いつくままに見てほしいところを挙げていきますね。

まず、モードコマンドで武器、アイテムの効果を説明してくれます。普通のRPGだとアイテムを買ったりひろったりしたとき、それがどういう効果があるか、説明のない場合が多いですよね。その点の不満を解消したものです。

3人目のキャラクターである王女様がいるんですけど、彼女が加わった後で、あるイベントをクリアします。すると、コマンドで世界地図が見られるようになり、現在位置を確認しやすくなります。

また、マップは3種類あります。通常のLマップと、王女様が見られる世界地図、そしてドラゴンに乗って空を飛ぶときに2分の1に縮小された地図が現れるんです。

システムとは少しはずれるかもしれませんが、フィールドを歩いているとき、IIボタンを押し続けると倍速で歩くことができます。これに慣れちゃうと体が普通の速度に戻れなくなったりします(笑)。恐ろしい機能ですね。教えなきゃよかったかな。でも、取説にも書いてあるんだよね(笑)。

とりあえずこんな感じですが、冒険途中のイベントだって盛りだくさんです！　そこらへんはプレイしてからのお楽しみに!!



↑邪帝ギールを倒し、世界に平和を取り戻すのが目的に。5つの大陸を冒険していくのだ



↑各大陸のボスを倒せば、大陸が復興する。紫色に汚れていた海が青くなるシーンは注目



↑ユーザーを飽きさせない、さまざまなタイプのダンジョンが用意されているのだ



←シープロジェクトのスタッフは榎本さん、鈴木潤一さん、本間友貴さんの3人。3人とも本職はデザイナーなのだ

●最後に榎本氏から一言

コミカルなキャラクターで売ってしまっている私ではありますけど『モンビット』に関しては、ギャグで売ってはいませんので念のため。一人の少年の成長を通じて、ちょっとだけでも友情や他人に対する愛の大切さを感じてもらえれば、と思います。とにかく、みなさんに楽しんでもらえれば最高なのねん！



CD-ROM²の世界 Column & Column

この秋には、スーパーCD-ROM²のゲームが楽めそう。天外魔境II、天使の詩…新しいゲームの世界が広がる

CONTRIBUTION
愛と涙とスーパーCD-ROM²

「○○ビットの大迫力！ナイスガイキッズたち！これはすごいぜ!!」などと最近のハードはたくさん種類があってもーグチャグチャ。まあ、ヒッポンスーパー！読者の皆さんはどれがどれだか分かっているので眼中にないがそれにしても1つにして欲しいよねー、「メガファミエンジン」とかいうネーミングでね。そーいったわけでこんにちは、ハドソンの梶野です。

まあたくさんあるハードにも色々と特長があるわけでありまして、やはり今の時点で「トップクオリティ」と呼べるのはなんの機種にしろCD-ROM²であることは確かですよね。生のステレオサウンド、生の声、グラフィックにしてももうビデオと変わらないもんね。ではその「CDの特色」をフルに活かしたソフトはないのだろうか。まるで映画を見ているような「イースI・II・III」、アニメ野郎には、なみだちょちょぎれ（死語）の「うる星やつら」などバイハドソンは色々と作ってまいりましたが、ぬわんと今年の年末に「今世紀最大で最高のRPG超大作」がスーパーCD-ROM²とともに登場するのであーるあーるあーる………（ディレー）、その名も「天外魔境II卍MARU」というのだ!!（やっと本題に入ったぜ、よくひっぱったな）ストーリーはもちろん回転、拡大、縮小と、こけおどしもばっちり泣かしてくれるぜ!!音楽も声優もすごいメンバーで思わず口から胃がでちゃうぜ！また誰とは言えないけどな、フフフ（あれ、もう言ってよかったんだっけな？これ何月号だっけ？まあいいや）。けどね、「スーパーCD-ROM²参上!!」ったってそこいらの坊主は「何じゃそりゃ、きいたことないじょ」とわけのわからねえこと言うに決まっているのでここでわかりやすく説明しよう。CDのデメリットは何といってもアクセスだよね。まあ、ディスクシステムの「シバラクオマチクダサイ。ギギースコスコギギー（ローディング音）」よりはいいけどやっぱりノリを殺しちゃうよね。けどね、今度のスーパーCD-ROM²は、ほとんどアクセスなし!!なんだぜー!!ほーら、たばこに火をつける暇もなく今日も心も身体も健康さ！それ以外にも「こ、こ、これがゲームか!?すご過ぎてけつから腸がでちゃうぜ!!」というほど多彩なアトラクションの数々！これ以上は買ってからのお楽しみということでスーパーCDROM、天外魔境IIともによろしくだぜ！



EVENT
キャラバンで井上麻美ちゃんに会える



ミスCD-ROM²の井上麻美ちゃんが、ハドソン夏の全国キャラバンにゲスト出演。ファンは、キャラバン会場を要チェック！

井上麻美ちゃんが出演するのは、以下のキャラバン会場（予定）。

8月9日・ながの東急ライフ（長野）　11日・新潟三越（新潟）　13日・丸広百貨店（川越）　14日・岡島百貨店（甲府）　15日・名古屋国際会議場（名古屋）　16日・西武百貨店所沢店（埼玉）　17日・伊勢丹松戸店（千葉）　18日・広島中小企業会館（広島）　24日・'91ふくしまビッグフェア特設会場　25日・西武百貨店八尾店（大阪）　26日・松阪屋本店（名古屋）　27日・サンシャインシティコンベンションセンターTOKYO（東京）

DISK LIBRARY
ロムロムRPG『天外魔境ジライア』

■'89年6月30日発売　■7200円（税抜き）　■ハドソン

CD-ROM²用RPG第1弾として発売されたのが、この『天外魔境ジライア』だ。

CDならではの大容量を生かし、オープニングや各イベントごとには、まるでオリジナル・ビデオ・アニメ並のアニメーションが繰り広げられる。戦闘シーンでさえほとんどすべての敵が攻撃パターンに合わせて動きまくるというありさま。

もちろんサウンドだって超豪華。従来のゲームミュージックとは違い、坂本龍一氏の手による音楽がドラマを感動的に盛り上げていたし、主要なキャラクターはメッセージを有名声優たちが肉声で喋るのだ。

CD-ROM²を使ったはじめてのゲームということもあって、店に入ったり戦闘に突入したりする度に、いちいちデータを読み込みに行くのがわずらわしくもあったが、膨大なデータがゲームを支えている以上、それは仕方がないと言えるだろう。

じき登場するであろう新型CD-ROM²用に向けて、ハドソンではこの続編にあたる『天外魔境II 卍MARU』も現在制作中。今度は前作以上にハードの機能を生かし、少ないアクセスで数多くの感動的なシーンを見せてくれるというから、そちらの方もなかなか楽しみだ。



←ふたりの仲間を探し出し、最大の敵である大門教を倒すのがゲームの最終目的となる



→迫りくる敵モンスター！ゲームであることを忘れるほど迫力のある戦闘シーン



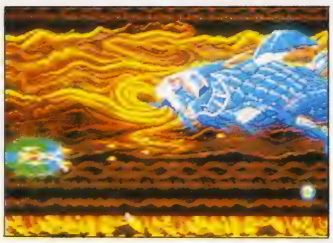
↑あらゆる意味でコンピュータRPGの持っている可能性を考えさせてくれた作品と言える

LECTURE/3
CD-ROMはゲームに適するのか？

PCエンジンに続いて、メガドライブもスーパーファミコンもCD-ROMシステムを発表。世はまさにCD時代だ。しかし、CD-ROMというのはそれほどまでにゲームに適したシステムなのだろうか？

まず、CDの最大の特徴である大容量。これはさんざん言われてきていることだが、利点は山ほどあっても欠点などはなにもない。もちろん、容量の多さを深く長いダンジョンに使ってしまうなどして、ゲームを複雑化してしまうのであれば問題はある。けれど、それは作り手が気をつければ済むことであって、容量が多いということ自体にはなにも問題はない。むしろ、大容量のおかげでリアルなアニメーションが実現できたり、生音のサウンドが使えたりといった優位性の方がはるかに重要なのだ。

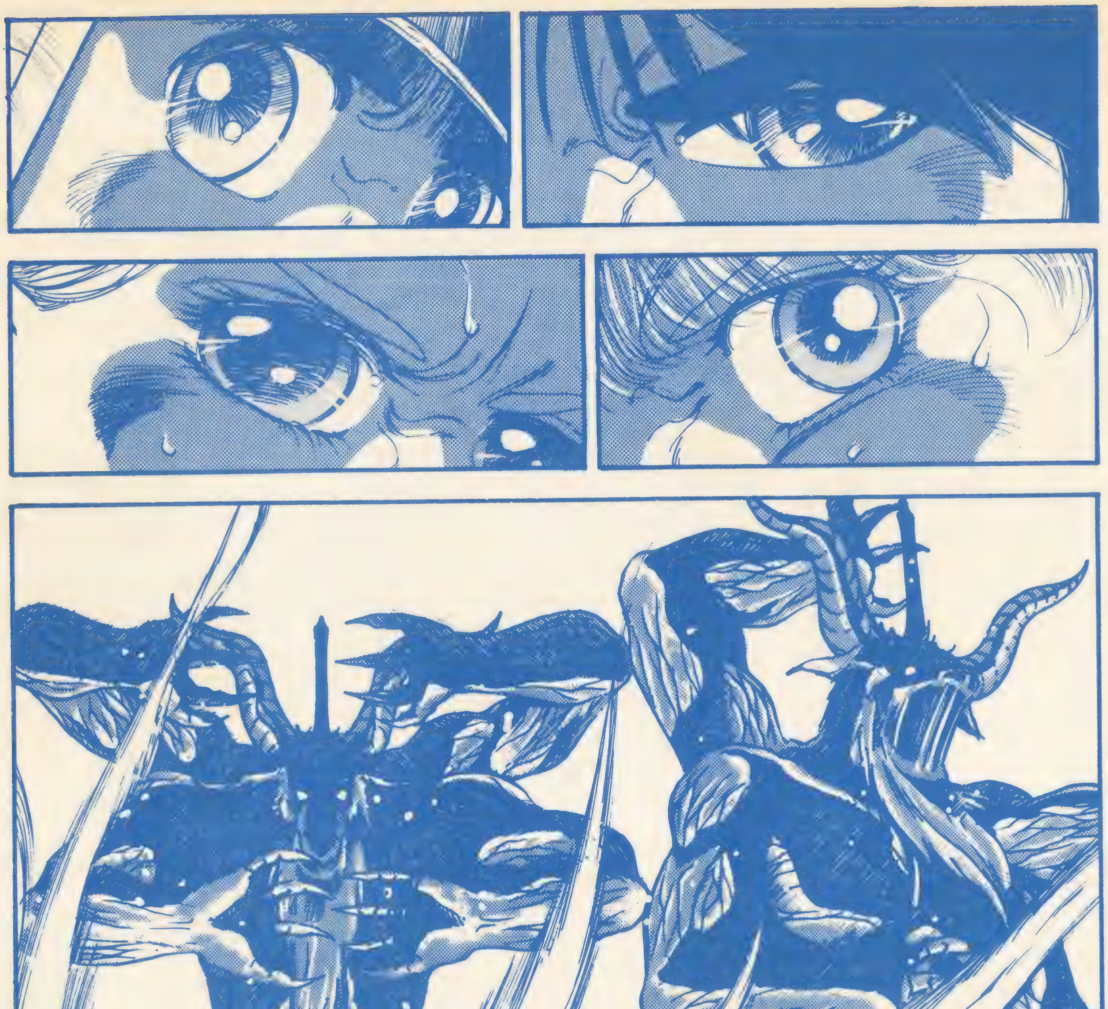
つぎに、通常のROMと比較したときに決定的な弱点とされているのが、アクセススピードの遅さだ。これは前回のレクチャーでも説明したが、CD-ROMという素材の基本的な原理なので現時点ではどうすることもできない。ただ、マシンの方で読み取りレーザーのスピードと、読み取ったデータを溜めるRAMの容量を大きくしてやれば、結果的にアクセススピードを速めてやることは可能だ。新型CD-ROM²でも、その点が大幅に改善されているということなので、ゲームに対するCD-ROMの可能性は、ますます広がってゆくことだろう。



↑ゲームセンターで大人気だったあの『ダライアス』もほぼ完全移植できてしまうCDパワー



↑CD-ROMならば実写の画像取り込みやアイドルの肉声、生の歌までもがゲームにできる



次号(10月号9月4日発売)に続く!!

ウラ技オールディーズ

◆ロックマン（カプコン）無限増殖◆敵を倒すとよくアイテムを出してくれる。このアイテムは壁などの地形内に発生すると右側に押し出されるという法則がある。このパターンを利用して無限増殖が可能だ。アイスマンステージ前半のペンギンが飛んでくる場所で、ロックマンを左に向けてBボタンを連射固定にし、右手が壁にくいこむくらいの位置に立たせる。放っておけばいつの間にか残機が増える仕組みだ。

ウラ技オールディーズ

◆影の伝説（タイトー）残機10人でスタート◆大ヒットした影の伝説にも、人数を増やしてからゲームをスタートできるコマンドがあった。やり方はⅠコンのスタート、セレクト、Ⓐ、Ⓑ、Ⅱコンの Ⓐ、Ⓑを押しながら電源を入れ、タイトルが流れる前にⅠコンのⒶとⅡコンのⒷを1回ずつ押せばスタート時から影が10人でスタートできるぞ。これでクリアー確実だ。





ウラ技オールディーズ

◆桃太郎伝説（ハドソン）強力パスワード◆今ではPCエンジンで続編も発売されている人気ゲーム。ファミコン版には、一気に強くなれるパスワードがある。入力するパスワードは、「ふ」の1文字。そうするとレベルが45段、年が55歳ではじめることができる。またパスワードで「すべてのてき」と入力すると、桃太郎美術室というモードに入り、ゲーム中に出現するすべての敵を見ることができてしまう。

ウラ技オールディーズ

◆スカイデストロイヤー（タイトー）無敵コマンド◆ファミコン初期の懐しい3Dのシューティングゲーム。難しくてなかなか先の面へ行けないという人には無敵コマンドがある。やり方は、スタートボタンとセレクトボタンを押しながらリセットし、その後でゲームを始めるだけでOK。最近シューティングゲームというと、複雑なものばかりだけど、たまにはこういったゲームも良いのでは。





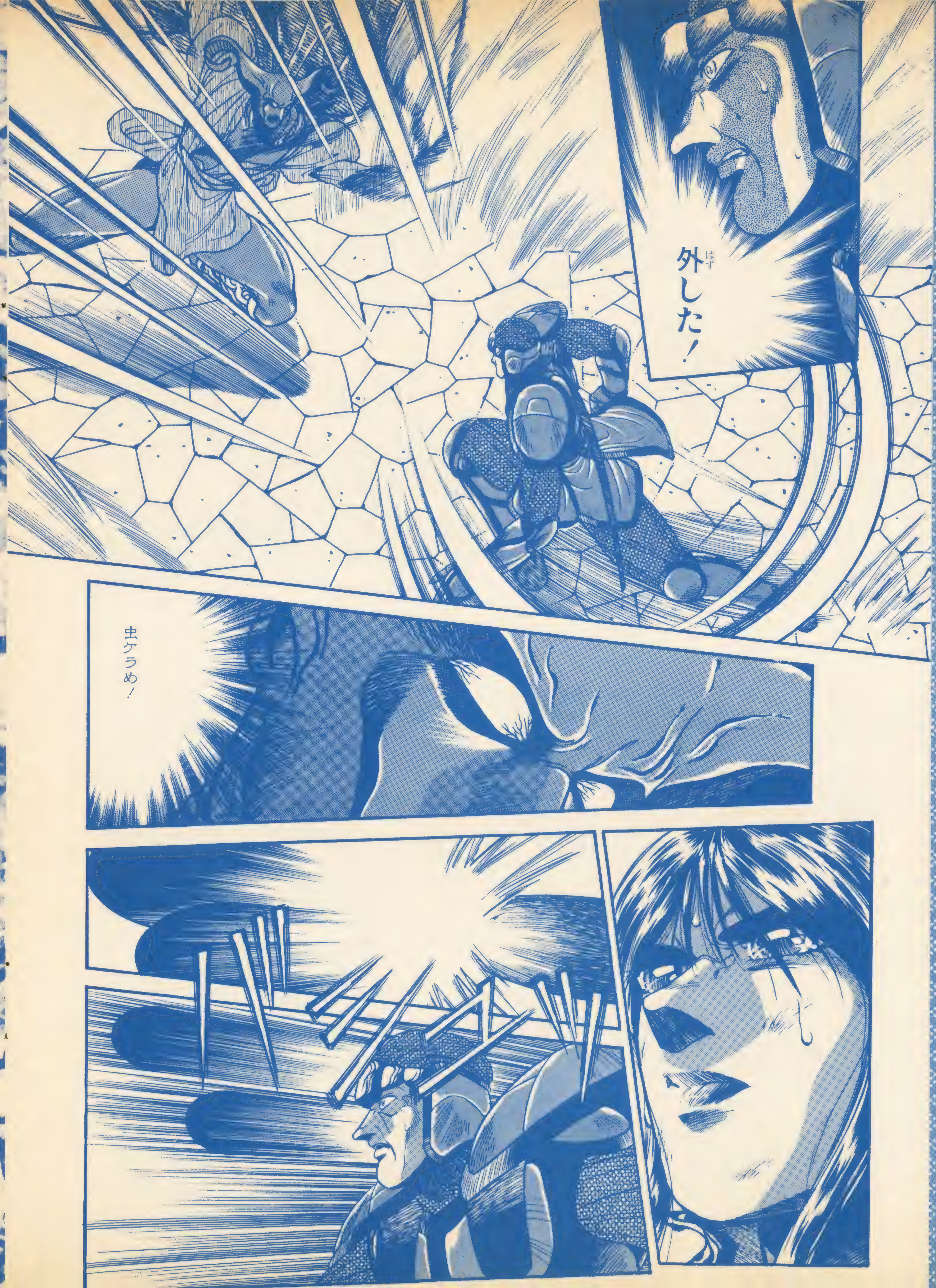
ウラ技オールディーズ

◆ガンスモーク（カプコン）コンティニュー◆難度が高いカプコンの縦スクロールシューティングであるガンスモーク。コンティニューが無くては、先に進むのがかなりツライ。でもこのコマンドを知っていれば、大丈夫。やり方はゲームオーバーの表示中にⒾコンのⒶを押しながらⒷ、上、下、左、右、Ⓑ、上、下、左、右と入力すればOK。ただしお金が無くなってしまうので、先に進むのが、かえって難しいかも?

ウラ技オールディーズ

◆ザ・ブラックバス（ホットビィ）全国大会出場パスワード◆ファミコン初の釣シュミレーションのこのゲーム。なかなか大物が釣れず、全国大会へ出場できない人も多いのでは。そんな人はパスワードを「ぬえみめもも　せいえあ　うああうあつるに」と入力すると全国大会の1日目、「をおみもみさ　めえあえあう　いああああええ　ああつれらの」と入力すると2日目、更に「ぬはみせすさ　しえあひあい　いえええひ　あえつにりの」と入力すると3日目からスタートすることができるぞ。



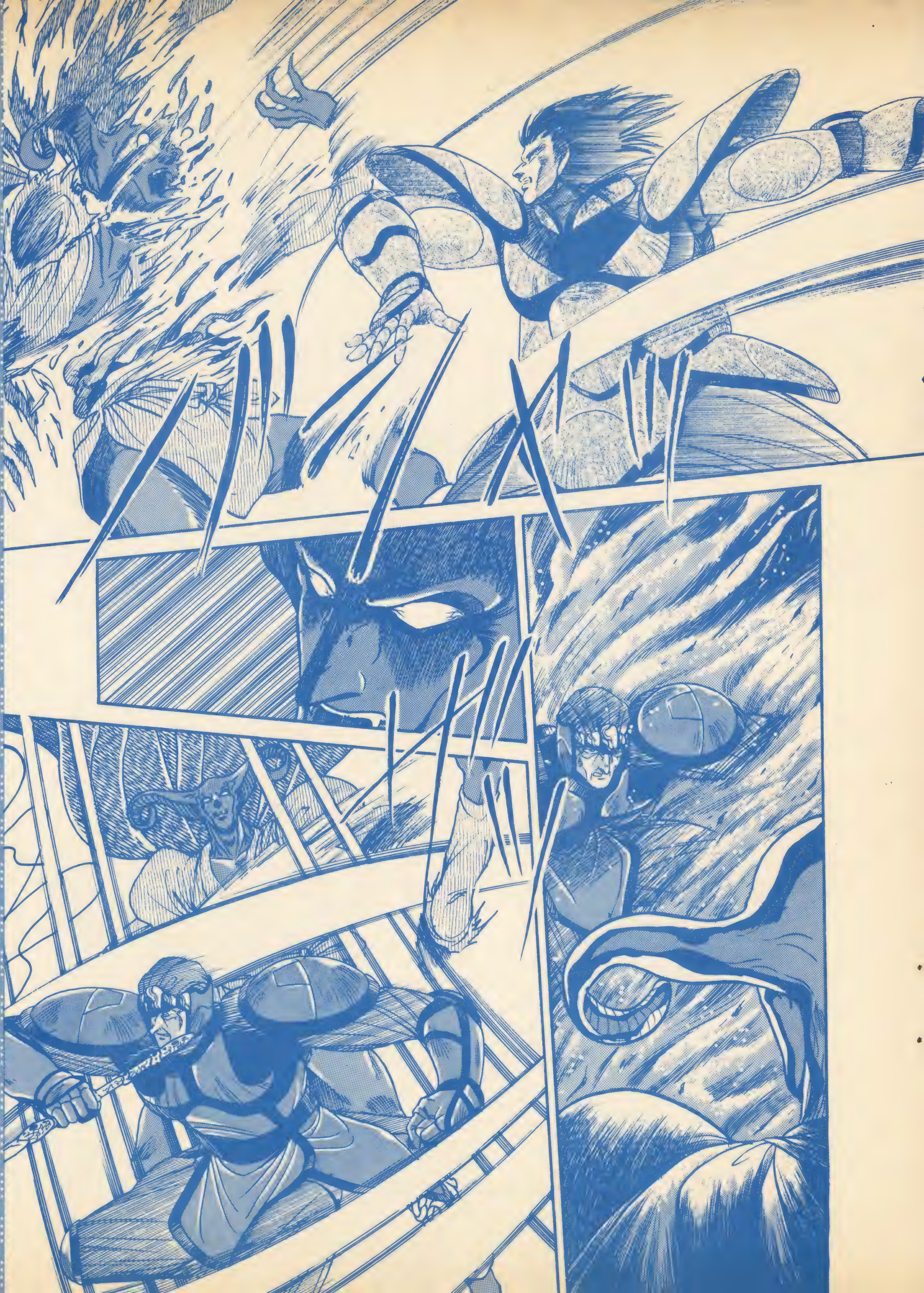


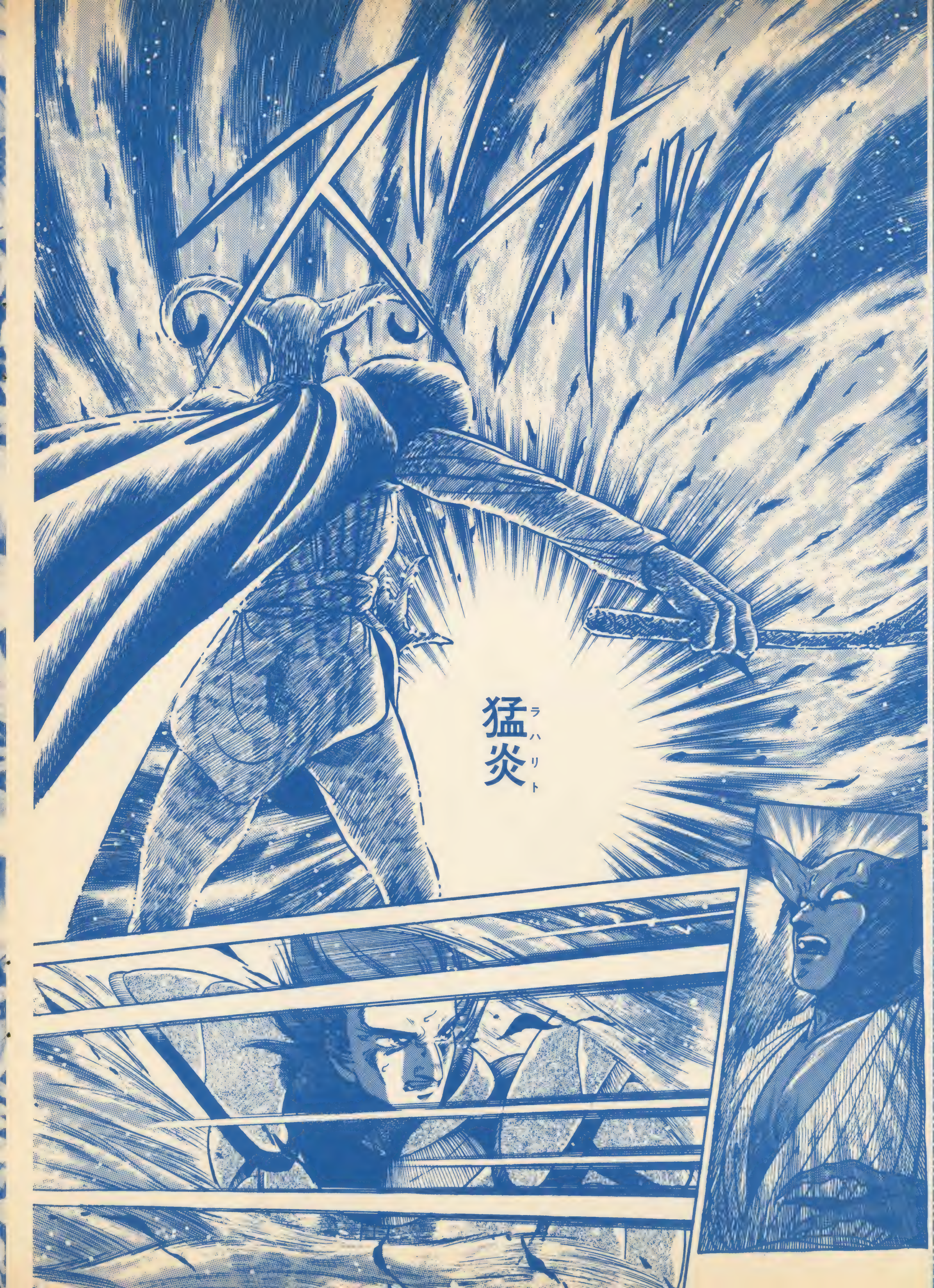
ウラ技オールディーズ

◆魂斗羅（コナミ）残機増やし&面セレクト◆このゲームでスタート時から30人に残機を増やすコマンドがある。やり方はタイトル画面のときに上、上、下、下、左右、左、右、Ⓑ、Ⓐと入力してスタートすればOK。又、面セレクトもあり、やり方は同じくタイトル画面でスタートを押し、✚キーの左上✚セレクト✚Ⓐを押せば可能。なおこれら2つのコマンドは、同時に使うこともでき、更に2人同時プレイでも使うことができる。

ウラ技オールディーズ

★絶好調なスタートを切った「ウラ技オールディーズ」ですが、今回はなんと7本にへってしまいました！　う〜か、悲しかあ〜ってなわけで、みなさんからも技を募集することにあいなりました。古う〜いゲームのくっだらない技でいいですから、みんなハガキを出してチョ！　あて先はこちら⇩〒102東京都千代田区麴町5—5—5　JICC出版局　HIPPON SUPER！編集部「ウラ技オールディーズだよっ」係まで。君の知っている技を、プリーズ！





夏のイベント情報

★ハドソン夏の恒例・キャラバンのスケジュールは以下の通り。北キャラバンは**8月5日山形**／マリカ広場（鶴岡駅前）、**7日仙台**／エンドーチェーン仙台駅前店、**9日長野**／ながの東急ライフ、**11日新潟**／新潟三越（予定）、**13日川越**／丸広百貨店、**14日甲府**／岡島百貨店、**16日埼玉**／西武所沢店、**17日千葉**／伊勢丹松戸店（予定）、**20日静岡**／松坂屋静岡店、**23〜25日福島**／91ふくしまビッグフェア特設会場。**27日東京**／サンシャインシティコンベンションセンターＴＯＫＹＯ。

夏のイベント情報

★ハドソン・キャラバンのスケジュール。南キャラバンは**8月6日大分**／トキハ会館、**8日宮崎**／宮崎丸食、**11日広島**／サンリブ、**12日山口**／シーモール下関、**14日鹿児島**／アーバンポートナカイ、**16日松山**／いよてつそごう、**18日高知**／ショッパーズプラザ高知、**21日高松**／ジャスコ栗林店、**22日岡山**／天満屋HT児島店、**24日米子**／米子天満屋しんまち広場、**25日大阪**／西武百貨店八尾店、**26日名古屋**／松坂屋本店。





夏のイベント情報

★暑い夏を吹きとばせ！ということで、ヒューマンがゲーム大会を開催する。題して「ヒューマンフェア・夏の陣」。開催地は、**7月29日**／北海道ハローマック函館本通店、**8月2日**／山形ファミコンプラザ・トム、**8月3日**／大阪よしおか玩具店、**8月8日**／愛知おもちゃのメルヘンみどり店、**8月10日**／埼玉アンドウトーイ、**8月14日**／愛知おもッちゃマン春日井店、**8月19日**／岡山おもちゃのデパートさのう、**8月20日**／大分ぴーこっく日田店、**8月29日**／神奈川ファンハウス、**9月1日**／大阪アポロと全国10ヵ所で開催されるぞ。

夏のイベント情報

★NECのPCエンジンサマーツアー91の開催地は以下の通り。**8月4日、5日**／大阪ビジネスパークNECショールームC&Cプラザ、**15、16日**／名古屋国際会議場（白鳥センチュリープラザ）、**18日**／広島市中小企業会館、**21、22日**／博多スターレーン展示会場ダイヤモンドホールA、**27、28日**／池袋サンシャインシティコンベンションセンターTOKYO。





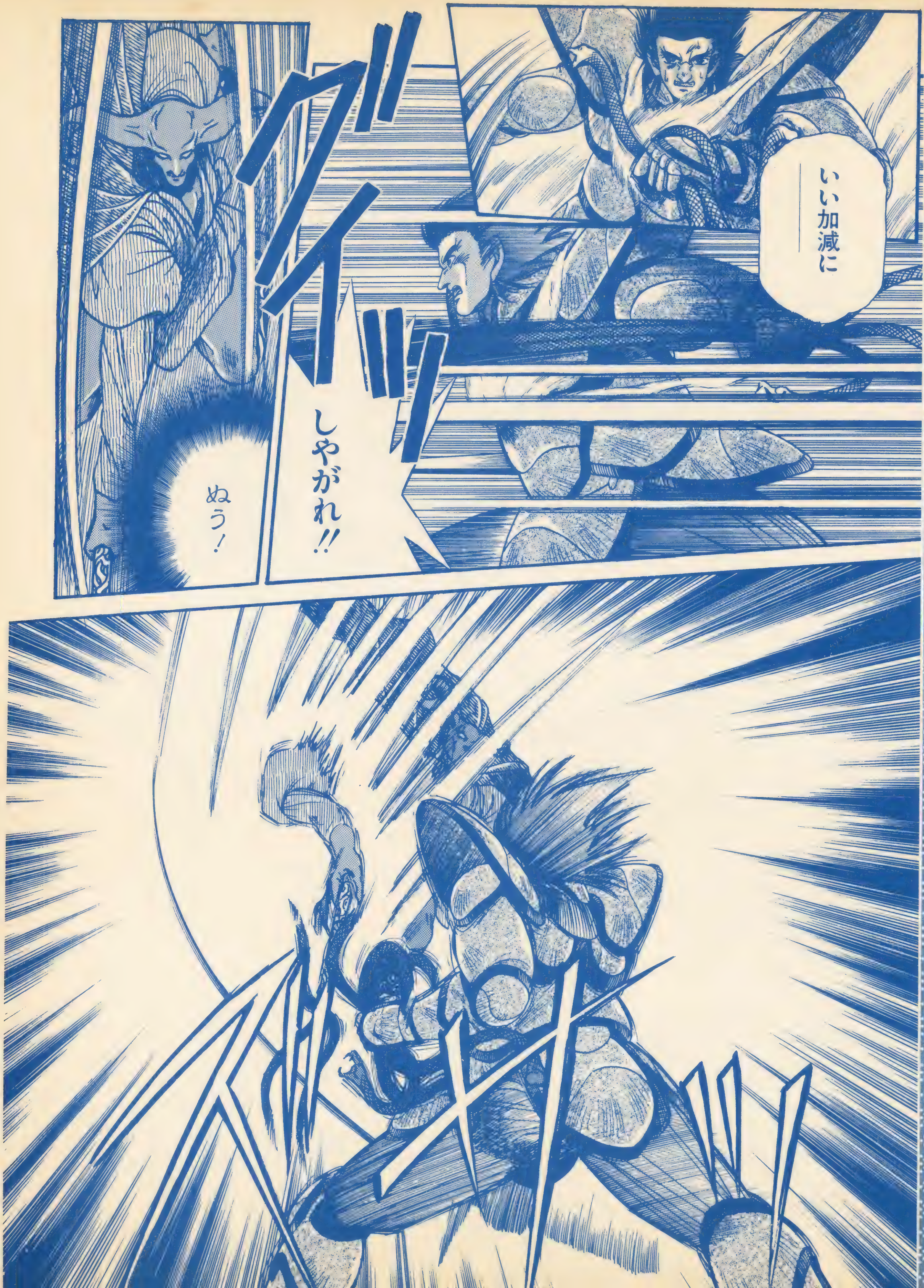
よだくん日記

7月△日　とうとう念願のPC—98を手に入れてしまった。もちろんローンで。生まれて初めてローンというものを組んでしまった。噂によると、毎月しっかりと、払わないと、恐いおじさん達がやってきて、香港に売りとばされるというので、しっかりと払おうと心に決めている。ちなみにPC—98を買ったのは、あくまでも仕事のためね。98でゲームなんかやっちゃだめね…あっ首跳ねられた!(ウィザードリィやってる奴)

おハガキ・イラスト待ってます

●単行本も大好評。ますますがんばる石垣環さんにはげましのおたよりを。感想やイラスト、似顔絵等も大歓迎。御一緒にお送りください。
あて先＝〒102 東京都千代田区麹町5－5－5 JICC出版局 HIPPON SUPER！編集部 石垣環係まで。





コミック ウィザードリィ

★リョウ達の「狂王の試練場」の時代をさかのぼること約一千年。西方のリルガシンと東方のホウライの二大国家が大陸の覇権をかけて争っていた時代…。国境の砦で対立していた両国の武将2人が、突如として地下迷宮へと転移された。ショウとルーシディティは、先に迷宮に入っていた忍者サンザと僧侶シェーラと供に、敵対、和解しながら迷宮の主ギルへと迫るが…！

コミックウィザードリィ外伝第1部ギルの迷宮　定価￥900（税込み）全国書店で好評発売中！

コミック ウィザードリィ

★これがウィザードリィコミックの原点だ。ワードナの迷宮という血と闇の舞台で、少年達が大人へと成長してゆく様を作者・石垣環がみごとなまでに描き上げる。リョウが、リリスが、カルラが、全ての謎を解き明かすためにワードナの玄室を目指す。物語はこの本からはじまる。

コミックウィザードリィ「邂逅編」「死闘編」「黎明編」全3巻　1・2巻¥906(税込み)　3巻定価¥900(税込み)　全国書店で好評発売中。



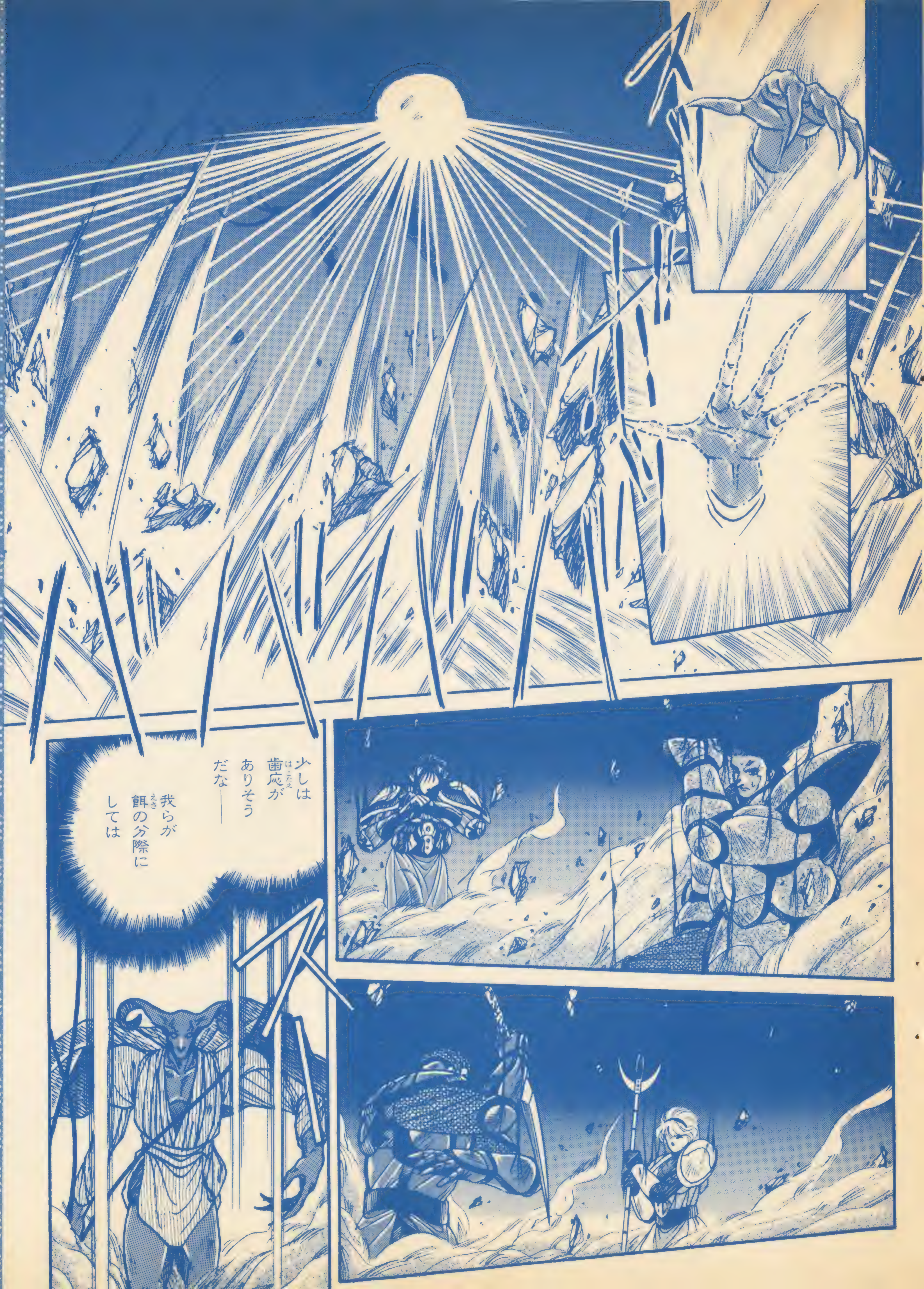


キャプテン翼VS メンバー募集

♥テクモから12月に発売されるGB版「キャプテン翼VS」。この中でまだ名前のついてない選手に自分の名前をつけてもらうことができるぞ。舞台は小学生大会、希望チーム（修哲・難波・花輪・武蔵・明和・イタリア・フランス・西独・南葛）と登録する名前（最大6文字、濁点も1文字）を書いて、ハガキで〒102千代田区九段北4－1－34(株)テクモ キャプテン翼VS係まで応募しよう。締切は8月23日必着。住所、氏名、年齢、電話番号も忘れずにね。

H・Sの期待の新刊本

★北の神や民のことを知りたい。厳しい自然の中で生まれ育った彼らは、私たちとは明らかに違う道のりを歩んできました。遠い昔に心を馳せる時、この一冊が格好の友になる。本誌好評連載に大幅加筆。さあ、はるか昔の北へ旅立ちましょう。「神話世界の旅人たち」価格¥1650(税込み)発売中。

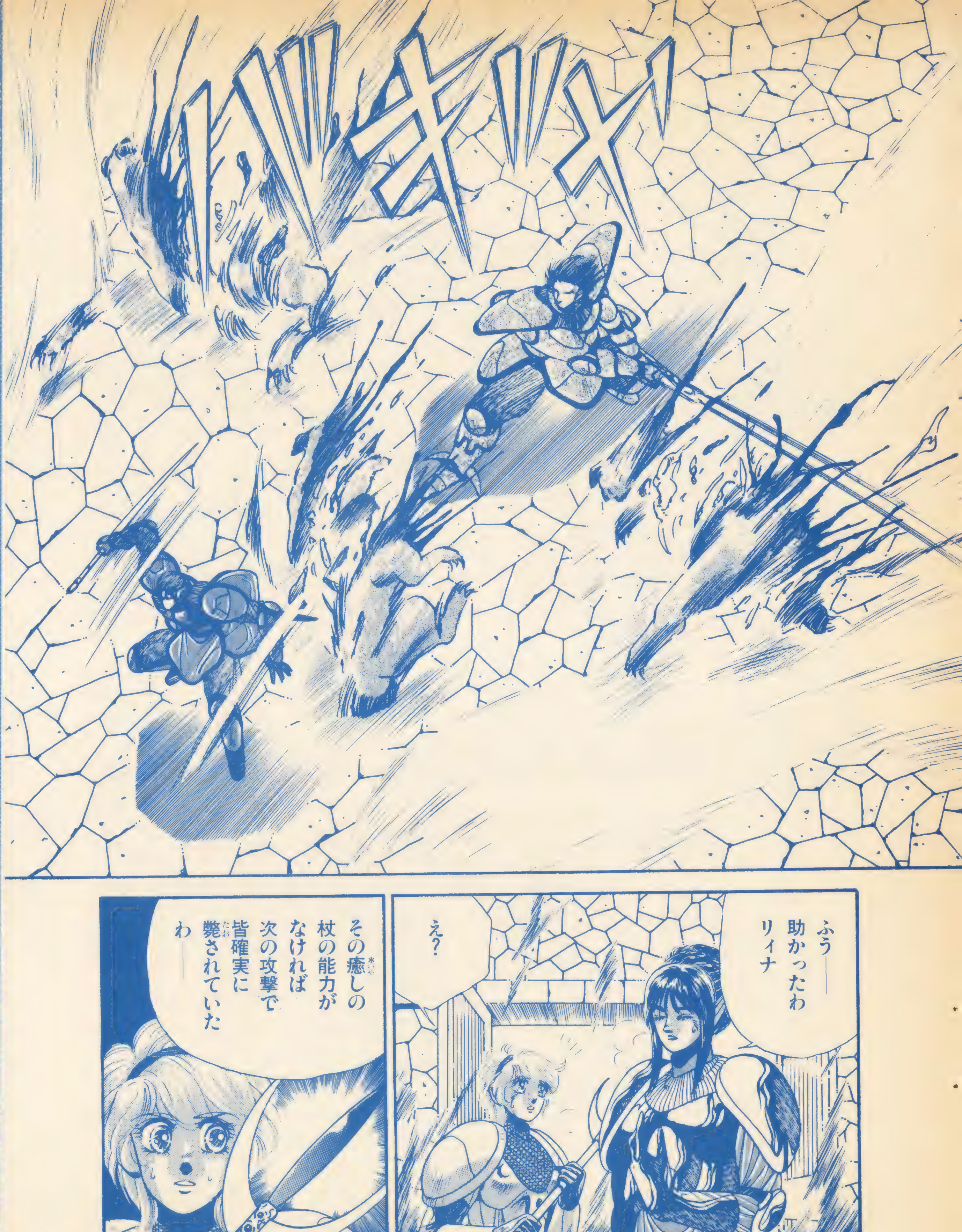



妙だな
まだ敵がいたはずだが…
「大凍」の餌食にでもなったんじゃ
いえ
そんな簡単な奴らじゃないのよ
異形の輩は……
ふえーっ

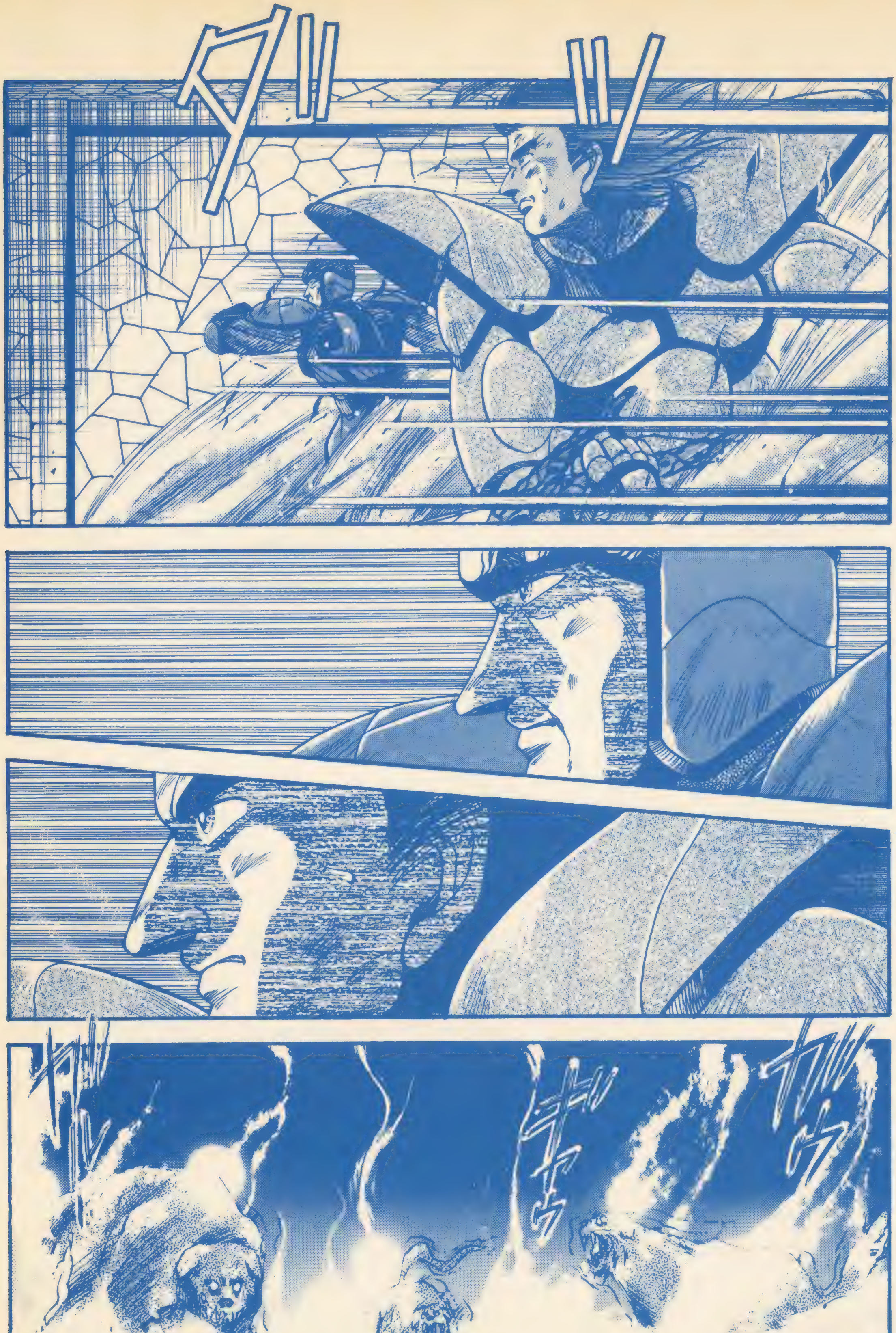
おハガキ・イラスト待ってます

♥ただ今「アンソロジー」の執筆に燃えている（彼のおかげで発売日がのびたという説もある）ベニー松山氏に超強力なはげましのおたよりを出そう！「風よ〜」の感想や、今後の作品へのリクエストなどを添えてもらえば、たいへん嬉しい。と本人は言っています。

あて先＝〒102東京都千代田区麹町5―5―5　JICC出版局　HIPPON SUPER！編集部「ベニー松山」係まで。



＊「癒しの杖」に秘められた能力を解放することにより、パーティ全員が回復する。リィナは攻撃を受けた次の瞬間、その能力を使用したのである。



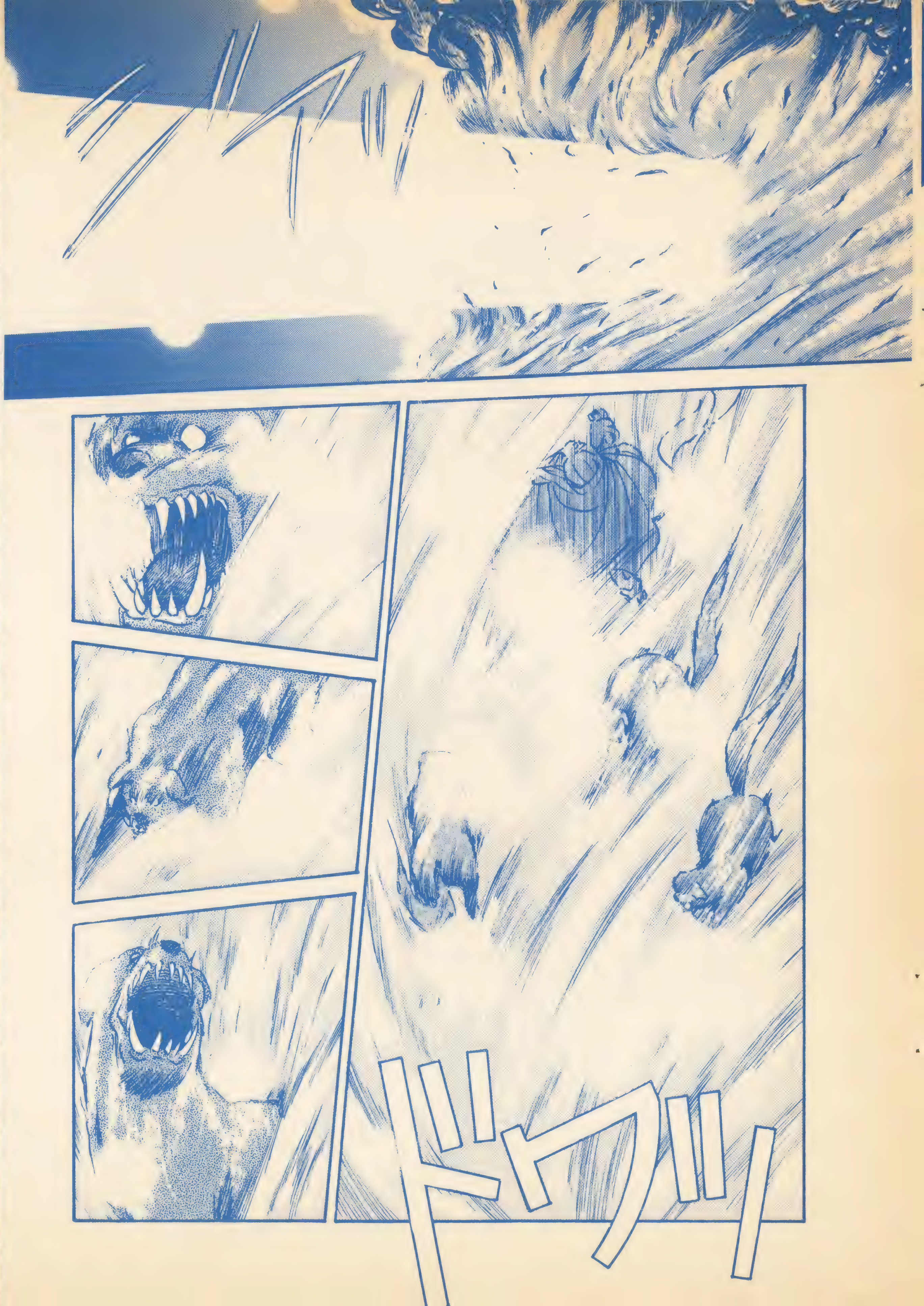
おハガキ・イラスト待ってます

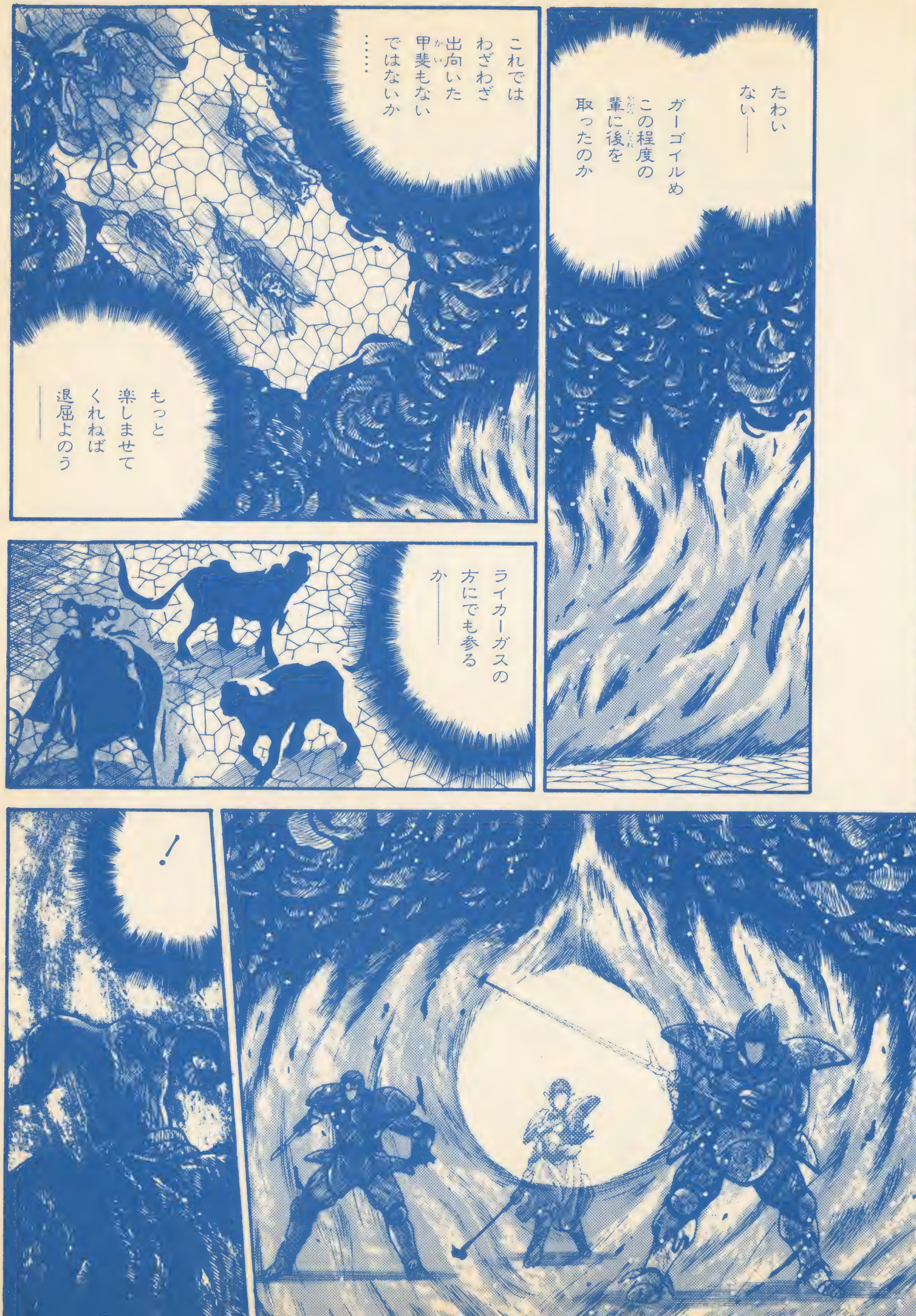
♥「弦奏王」も大人気発売中、ただ今「ウィザードリィ小説アンソロジー」を執筆中の手塚一郎氏におたよりを出そう。「弦奏王」の感想、イラストなど何でもOKです。返事を希望と書いておくと、多少遅くなるかもしれませんが、絶対に書くと本人は言っています。アンソロジーが終わったら、「最後の竜～」の続編を予定。

あて先＝〒102東京都千代田区麹町5—5—5 JICC出版局 HIPPON SUPER！編集部 手塚一郎係まで。

H・Sの期待の新刊本

●佐山アキラ、手塚一郎、ベニー松山、豪華3名の作家がウィザードリィ小説のもとに集まった！ 個性のかたまりの3人が描くウィザードリィの世界が、じっくり味わえる短編小説集「ウィザードリィ・小説アンソロジー」。HIPPON SUPER！編集部・編 予価1200円(税込み) 8月下旬発売予定！





女性スタッフ募集のお知らせ

⊙HIPPON SUPER！編集部では只今、女性スタッフを募集しています。ゲームやファンタジーコミックに興味のある活発な女の子、大歓迎です。履歴書に、写真を添付のうえ、〒102東京都千代田区麹町5―5―5 JICC出版局 HIPPON SUPER！編集部「女性スタッフ募集」係までお送り下さい。編集・ライター経験のある方優遇しますが、未経験者でももちろんOK！ 勤務時間は応相談。ただし、東京在住、18歳以上の方に限ります。

Wizardry®



ウィザードリィ外伝　第3部

復讐鬼の城

第7話「逢魔」

作/石垣環



PC Engine
キミがまだならPCエンジン
NEC
ロムロムのあまりの面白さに、手も足も出ない大竹まことの図。
大竹まこと
ハタとヒザ打つ面白さ!
超大作ファンタジックRPG。
聖竜伝説モンビット
8月30日発売予定/希望小売価格6,800円(税別)
お供のドラゴンを育てながら、邪帝ギール討伐の旅へ。平和と自然の尊さをテーマとした壮大なスケールのRPG決定版。
©1991 HUDSON SOFT ©BGS(シープロジェクト)
足がすくむほど凄いアニメーション!
RPGの大ヒット作。
BURAI
八玉の勇士伝説
8月9日発売予定/希望小売価格7,200円(税別)
フル画面でアニメーションする驚異のビジュアルシーン。全7章構成で展開される、パソコンからの移植RPG超大作。
©Riverhill Soft/Panda box/Araki production
髪も逆立つ壮絶アクション。
人気シリーズ第4弾。
ヴァリスⅣ
8月23日発売予定/希望小売価格6,780円(税別)
レナとアムの姉妹戦士が魔幻衆に挑む、超人気アクション。すべてがグレードアップして、ヴァリス伝説、ここに極まる。
©TELENET JAPAN 1991
背筋も凍る、
驚異の実写ビデオアドベンチャー。
シャーロック・ホームズの探偵講座
新発売/希望小売価格7,200円(税別)
ホームズが、ワトソンが、あたかも映画のように動き、話す。ロンドンで撮影を敢行した、3話構成の推理アドベンチャー。
©1991 ICOM SIMULATION, INC.
©1989 SLEUTH PUBLICATIONS, LTD.
©1991 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.
PUBLISHED UNDER LICENCE FROM ICOM SIMULATION, INC.
CDだから、絵が、音が、情報量が、ダントツにすごい。
PCエンジンCD-ROM²システム
(CDR-30A+IFU-30A)標準価格57,300円(税別)
ROM ROM
CDならではの大容量、リアルサウンドが、そして ロムロムソフトの名作傑作の大群が、キミの全身細胞に感動の波状攻撃をかける。この圧倒的な面白さには、誰も逆らえない。
※PCエンジンコアグラフィックスⅡ〈標準価格19,800円(税別)〉ROM²アンプ〈標準価格24,800円(税別)スピーカーを含む〉は別売りです。
※ビデオ入力端子のないテレビと接続する場合には、別売りのRFユニット〈PI-AN3:標準価格4,980円(税別)〉が必要です。
ハードもソフトも、もっとスーパーになる。
SUPER SYSTEM CARD
キミのロムロムをパワーアップする
スーパーシステムカード、
いよいよ登場!(年内発売予定/価格未定)
製作快調!
スーパーCDロムロム用超大作RPG
天外魔境Ⅱ
卍MARU
発売日未定/価格未定
©1991 HUDSON
©RED
PCエンジンサマーツアー'91 8月4日(日)▶5日(月)大阪ビジネスパークNECショウルームC&Cプラザ ✻8月15日(木)▶16日(金)名古屋国際会議場(白鳥センチュリープラザ) ✻8月18日(日)広島市中小企業会館 ✻8月21日(水)▶22日(木)博多スターレーン展示会場 ✻8月27日(火)▶28日(水)東京 サンシャインシティコンベンションセンターTOKYO
■開催時間/10:00〜17:00(各会場共通)■入場無料■お問い合せ先/☎03(3464)2059(サマーツアー'91事務局)
日本電気ホームエレクトロニクス株式会社



Enjoy Hudson
青春はちっ
たまご
竜は、キミの心の鏡。自然と平和を愛し、愛と友情を大切にする。そんな優しい心が強ければ強いほど、世界にたった一匹しかいない、キミだけの竜がスクスク育っていくんだ。竜を立派に育てた人は、その感動をいつまでも忘れずに、純粋な気持ちのままでいよう。たとえ大人になってもね。
シードラゴン
チャイルドドラゴン
ベビードラゴン
聖竜伝説
モンビット
MONBIT
8/30発売 6,800円
©1991 HUDSON SOFT © BGS(シープロジェクト)
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所　札幌・名古屋・福岡


PCエンジン CD-ROMシステム
ROM ROM
ぽけな僕たち
?
進化するドラゴン、
最後はどう変わるのか!?
スカイドラゴン
ファイヤードラゴン
モンビットのエンディングテーマ曲
「青春はちっぽけな僕たち」もよろしくね
「モンビット」のエンディングテーマがCDシングルに！ 歌うのはこの曲でデビューの井上麻美ちゃん。ミスCDロムのグランプリに輝いた美少女だぞ。8月25日、ファンハウスから発売!!
さらに拡がるPCエンジンの世界
TENNOKOE BANK
天の声バンク
データバックアップカード
“天の声2”や“CD·ROM²インターフェイス(IFU30)”等のバックアップ・データを、最大4台分も保存できる。カードサイズで持ち運びにも便利で、ゲームのデータを気軽に出し入れすることが可能だ。
定価3,880円 9月6日発売
天の声バンク
© 1991 HUDSON SOFT
HuCARD

役立ちコマンドデータバンク

夏休み真っ盛り!! 毎日暑い日がつづきますねえ。こんな日は太陽ガンガンの外へは出ないで、クーラーひえひえのお家でゲームをやるのが一番!! そういうキミのために役立ち技を大公開だよっ!!



データ項目

ソフト名	内容	ソフト名	内容
忍者龍剣伝III	③	メタルマックス	⑧
ワンダラーズ・フロム・イース	③	恋は駆け引き	⑧
アドバンスド大戦略	④	G-ARMSオペレーションガンダム	⑤
マーベルランド	③	4コマ技聖剣伝説	⑧
メタルマックス	⑧		

今月の掲載データ項目は全部で9本。ソフト名と技の内容は上の表にある通り。どんなゲームのどんな技なのかが、ひと目でわかるようになっています。内容部分の数字は右のイラスト表記説明の番号①~⑧にそれぞれ対応しているので、参考にしてください。このコーナーはみなさんのおハガキに支えられています。技を発見したら、すぐペンを取って投稿してください。

イラスト表記説明

①無敵



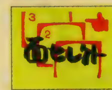
マイキャラが無敵になり、死なないヤラレない。

②コンティニュー



ゲームオーバー時に続きができる回数を増加。

③面セレクト



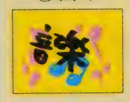
プレイしたい面を選び、そこからプレイできる。

④隠れ画面



通常プレイでは見れない画面を出すことが可能。

⑤音楽



ゲーム中に使われているBGMやSEを聞ける。

⑥バグ



プログラム上のミスを誘発。変な画面を出せる。

⑦増殖



マイキャラクターの残数を増やすことができる。

⑧その他



以上7項目のどれにも属さない技を指している。

FC 面セレクト 忍者龍剣伝III

千葉県・空飛ぶクジラ

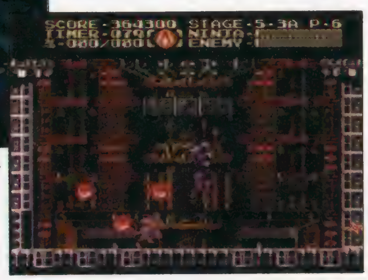
7つのパスワードで、やりたい章をやりたい時に

アクションのにが手な人でも、簡単にすべての章がプレイできるお得な技。タイトル画面でパスワード入力を選び、右のパスワードを。これで1章から最後の7章まで、好きなところから始められる。パスワードはそれほど長いものではなく、4種類の絵の組み合わせとなっているので入力はしやすい。✚ボタンの上下で絵を選びスタートを押そう。

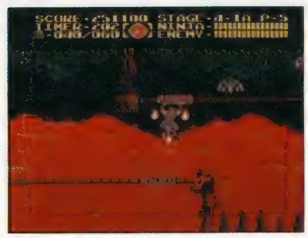
成功率	100%
役立ち度	A



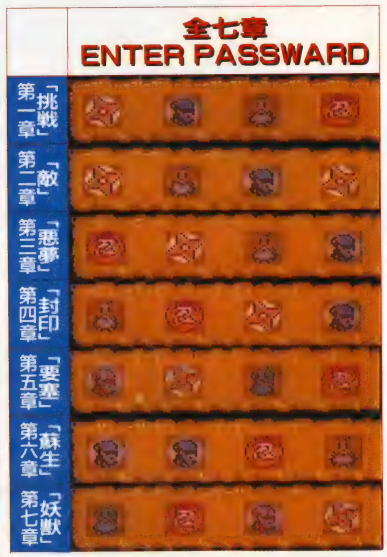
⬆6章のボス。このパスワードさえ知っていれば、1章から5章までを飛ばして、いきなり6章をプレイすることだってできちゃうのだ



➡ついに最終章のボスとの戦い。普通にプレイしていたら、ここまでの道のりはとても長い。面セレクトのありがた味がよ~くわかるよね



⬆ここが最後の章の入口。でも本当にゲームを楽しみたいなら1章からプレイしよう



SFC 面セレクト ワンダラーズ フロム イース

埼玉県・吉川誠治

ズーンと先のステージまで飛んで、プレイできる

ストーリーを重視しているため、行けるステージが決まっている。しかしこれは、まだ向かうことができないステージへワープできるのだ。

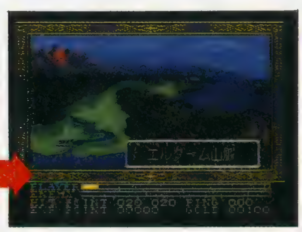
どこへ向かうのか選択する場面で、IIコントローラーの✚ボタンの右を押す。すると、自分が行きたいステージへ向かうことができる。ただし、レベルが低いうちに先のステージへ進んでも、敵には全然かなわない。

成功率	100%
役立ち度	A

全体マップ画面で



⬆ゲームスタート。ここはレドモントの街だ。ここからはティグレー採石場へしか進むことができない。しかし、IIコントローラーを使えば、望む所へ行けるぞ



⬅ゲーム中盤のヤマ場、エルダール山脈へ。アイテムがなくても進むことができるが、ボスキャラは倒せないぞ

⬇レベルが低いとさすがにタイヘン。だけど背景を見られるだけでも、得した気分



いきなりガルバラン島も!



⬆あっという間に最後のステージ、ガルバラン島へ。だけどアイテムを持っていないので、足場がマッ暗。どこをどう進んでいるのか見当がつかないのだ。おまけにザコキャラとはいえ、敵も超強力。ふれただけでやられてしまうぞ。ここへ向かうのは自分が強くなってから。互角に戦ってこそ、ゲームがおもしろいんだからね

欄外データバンク

FC―究極ハリキリスタジアム…試合中、あと1点取ればコールドゲームになる状態にしておく。そこでうまくホームランを打つと、打者がホームインするときバク転をするぞ。

役立ちコマンドデータバンク

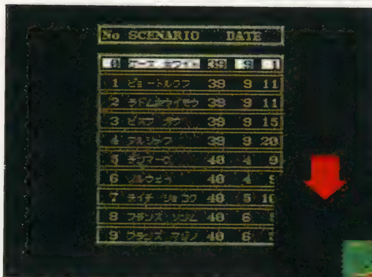
MD かくれ画面 アドバンスド大戦略

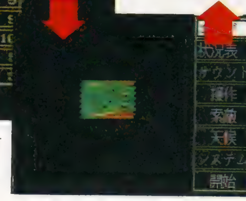
東京都・小台俊平

スタンダードのデータが、好きなように変わる!

スタンダードでゲームを開始して、使いたいシナリオをロードしよう。イニシャルコマンド画面に戻ってから、✚ボタンの上と、Cボタンを交互に手早く連射する。タイミングが合うと、突然画面にデータ表が出てくるんだ。ここで国名や、軍事費、ゲームのターン数などを好きなように変えられるぞ。これで、どのシナリオも、簡単に勝ち進めるのだ。

スタンダードでロードしておく





➡この画面のときに、ボタンをひたすら交互に叩け!! タイミングが悪いと、いつまでもこの画面のまま動かない

✚ボタン上とCボタンを交互に



⬆国名などは、英数字・カタカナ・マークを、自由に選ぶことができる





➡ヤクタ4帝国、軍事費 30000ドルからの挑戦! これならみんな楽勝

成功率	100%
役立ち度	A

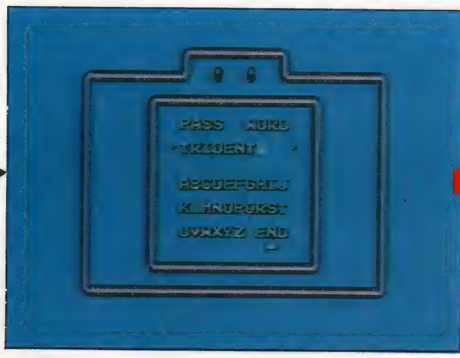
MD 面セレクト マーベルランド

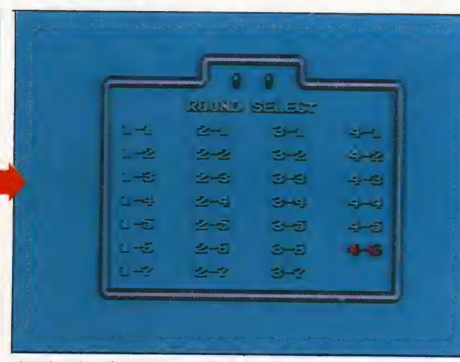
山口県・前田光穂

トライデントスターに面セレクトの秘密があった

まずラウンドセレクト画面にして、パスワードを"TRIDENT"と入力しよう。たったそれだけで、ナントすべてのラウンドをセレクトできるようになってしまうのだっ! いきなり最終面にチャレンジするもよし、いつも失敗する面を集中的に練習するもよし。どんな人でも、全部の面をプレイできるってわけだ。

TRIDENTと入力





⬆ほらほら、全27ステージが総登場。楽しい乗り物面は1−4、2−3などにあるから、遊園地気分にひたりたい人は、ぜひプレイしてくれ。ボス面だけプレイする、てのも、なかなか楽しいのだぞ



➡これは3−4。お菓子がいっぱいで、おいしそーなのだ。ヨダレが出てくるぞ



⬅じゃーん! これが最終の4−6なのだ。そしてこのあとに、最後の敵がいる

成功率	100%	役立ち度	A

FC その他 メタルマックス

埼玉県・林正憲

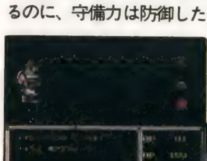
防御コマンドと攻撃コマンドを合わせたワザだっ!

戦闘時に、パーティーの守備力を上げるワザ。

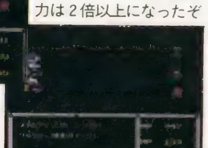
3人パーティーで2人目まで『補助』を選択し、『ぼうぎょ』する。3人目のコマンドを選択する番になったら、Bボタンでキャンセル。1人目までもどして、『攻撃』にしよう。すると攻撃をしているのに、守備力は防御したときの数値になるのだ。



⬆使用すれば防御した時のと同じ防御力を得られ、しかも攻撃できるのだ。メチルアマゾンからの被害が30パーセントも減った。どしどし使おうぜっ!



⬇最後のキャラの前まで『ぼうぎょ』。そして3人目でキャンセルだ。防御力は2倍以上になったぞ



⬆通常は攻撃できるかわりに、受ける被害も多い。400ポイント以上のダメージはさすがに手痛い

成功率	100%
役立ち度	A

FC その他 メタルマックス

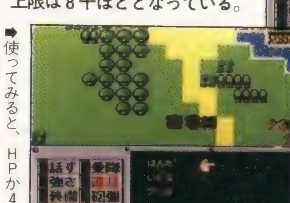
鳥取県・遠藤政幸

いりょうキットで、ものすごいHPが得られるぞ

自分のHPを、マックスHP以上に回復させることが可能なコマンドを発見した。『いりょうキット』を選び、回復させたい人の右にカーソルを移動させる。この位置で決定すると、HPが回復する。その回復値は4万以上! マックスHPを越えた数値になる。上限は8千ほどとなっている。



⬆カーソルを名前の右側へ移動させた。ここでキットを使用するだけでオーケー



➡使ってみると、HPが4万以上回復! マックスHPを越えた数値になるぞ。これでおもいきった冒険ができる。良い武器目指し、ガンバレ

成功率	100%
役立ち度	B

欄外データバンク

MD—ヴァリスIII…タイトル画面で✚ボタンの上と、A、B、Cボタンを押しながら、スタートボタンを押し続ける。すると画面が変わり、マップを選ぶモードになるぞ。✚ボタンを使って、好きなマップを選ぼう。もちろん、その面でプレイ可能。スタートボタンを押せば、ゲーム開始となる。最終面もオーケーだ。

役立ちコマンドデータバンク

欄外データバンク

MD—レッスルボール…1P WB LEAGUEを選び、ジャパンカラテラッシャーズにする。パスワードを入力する画面で、「KWGEN」とインプットしよう。すると、画面が変わり、サウンドモードになるのだ。✚ボタンで曲を選び、Aボタンで決定。迫力ある効果音と、ノリの良いBGMが、自由に選曲できる。

GB 音楽 恋は駆け引き

愛媛県・谷村一法

全面クリア？ 甘い甘い。超ムズ隠れ面に挑戦だ

下・上・右・左・B

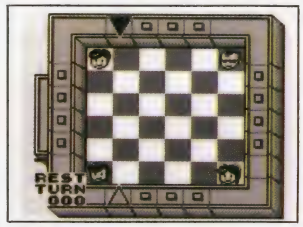
タイトル画面で✚ボタンを、下、上、右、左、Ⓑの順に押す。〝PUSH START〟の点滅が止まって、〝SPECIAL START〟の表示が現われる。隠されたスペシャル面に挑もう。REST TURN表示は最初からゼロ。何手かかろうとも、クリアできればOKだ。しかし難度は超ハード。1回休みのパネルも出現しない。初心者はやめた方が無難。

成功率	100%
役立ち度	A





⬆ピロリン、という効果音が2回鳴ったら成功。隠れ面のスタート



⬆隠れ面にはコンフィグレーションがないその上ライバルは強敵。自分の道をつなげることばかり気を取られてちゃダメだぞ。他の面と同じように見えても全然違うのだ

GB 面セレクト G-ARMSオペレーションガンダム

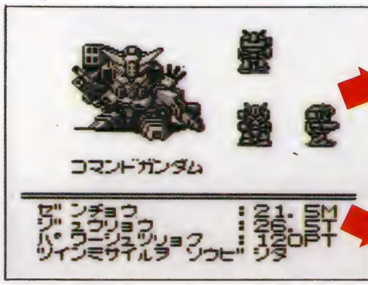
島根県・平塚良行

総指揮官コマンドガンダムに隠された秘密とは!?

面セレクトとサウンドテスト、2つのモードが選べるお得な技を紹介。

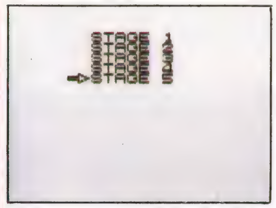
タイトル画面で『SDダイズカン』を選択。『G．アームズグン』の中から『コマンドガンダム』を呼び出す。解説が終った画面で、✚ボタンの下を押すと面セレクト画面へ。左だとサウンドテスト画面になる。全11曲、ⒶかⒷのボタンを押して音楽スタート。もう一度押せばストップ。

成功率	100%
役立ち度	A



⬆登場キャラクターのくわしいデータを見ることができる「SDダイズカン」。その中でも「コマンドガンダム」の項には、秘密が隠されていたのだ!! さすがはG－ARMS総指揮官。他のMSとはちょっと違うね。技を成功させるコツは、データが出終った所で✚ボタンを操作すること。あせって押しても意味ないぞ！

✚ボタンの下で面セレクト



⬆STAGE1からSTAGE5まで好きな面から始められる。お気に入りのMSが出てくる面を選んで遊ぼう

左でサウンドテスト



⬆対戦プレイでしか聞けない「バトル・2P」のBGMも入ってるぞ。名前まで出して目立ちたがりな作曲者だね

GB その他 聖剣伝説

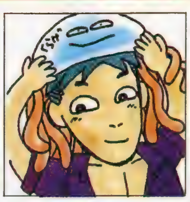
千葉県・木村宏一

ブラッドソードで人を刺し体力回復しちゃおう！の巻



今月の総評

UPA山本

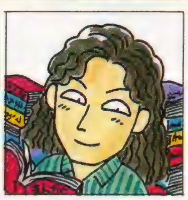


←最近パソコン通信を始めた。UPAのハンドル名を見つけたら読んでおくれ！

一部のユーザーからは邪道との声もある面セレクト技。しかし、すべてのプレイヤーに、ゲームの隅々まで楽しんでもらうためには必要な技と言えるね。ただ、間違ってもパズルゲームに、面セレはイラナイ。ゲーム性を失わせるだけだから。

さて『役コマ』ですが、最近〝ウソ〟を送って来る人が多い。次から、ウソついた人は二度と採用しない、という方針でコーナーを続けて行きますのでヨロシク。

清野ケンジ



←今月のヒッポンでは、今号の1本でも原稿を書いている。よかったら見てね

『忍者龍剣伝III』『マーベルランド』の技のように、今回の『役コマ』は、パスワード技が多かったですね。バッテリーバックアップが主流の今、パスワードの良さをかい間見たような気がしました。バックアップじゃ、友達のデータをもらうことができないですからね。その点だけはパスワードの方がいいですね。

『イースIII』や『大戦略』の技もビッグで今回も豊作の『役コマ』でした。



BUG BOY CLUB SUPER!
バグボーイクラブスーパー

第2回 天下一ギャグ大会 其之一





さあ、今月から新しい伝説の始まりだっ!! 第二回大会に、熱い火花を散らしてくれ!! 超ヒーローを目ざせ、投稿戦士たちっ!! 新ブロックのギャグもいきなり快調! 気合いのねーやつぁ、置いてくぞっ!!

大会ルール説明

大会に参加するには投稿ブロックにハガキを送るだけでOK! 掲載された投稿技には面白さによって経験値が与えられる。半年の開催期間中に、一番経験値をためた者が優勝だっ!! 優勝者、成績上位者には豪華賞品が。載った人全員には、レベルアップ認定バッジが行くぞ。参加の決まりだけど、住所、氏名、年齢、ペンネームはハガキの表に! ペンネームは10文字までね。ブロックの経験値は、月を追うごとにアップしていく変動相場制を採用している。

こいつは似てると言ったら似てるんだ

スーパー類似ワールド

最優秀賞・6ポイント	会心の一撃賞・4ポイント	通常類似・3ポイント

ブロックガイド

世にころがっている物体をイラストでリアルに描き、全く別のものに見立てちゃおうという視点の逆転ブロック!! 投稿版『宴会の一発芸』みたいなもの。見立てた見出しは大きく囲って矢印を引っ張ってちょうだい。



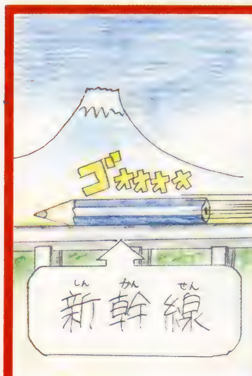
最優秀賞



静岡県・麗華・LV②

原・まいった。確かに似ている。ほかの県だと、どーなるんだろ。何だかいきなりシリーズ化しそうな気配が。こりゃ早いもん勝ちだっ!

会心の一撃賞



岡山県・はまきち・LV①

竜・くだらねー!! 似てる似てない以前におかしい。強引さが気に入ったぜ。
よ・富士山のバックが風流でいいわね。





静岡県・テド改め夢狩族御一行・LV①



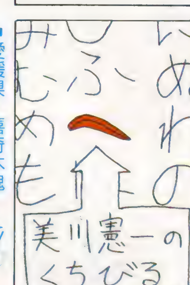
千葉県・いしかわ・LV①



宮城県・桔梗屋二平・LV①



愛媛県・喜奇木鬼・LV①

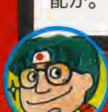


茨城県・カカキッシ・LV①



愛媛県・喜奇木鬼・LV②

BBSスタッフ 構成・原口一也、竜王は生きていた、よーこ(原、竜、よと略)/イラスト・E



大食い戦士原口

メンバーが変わったBBS! 以前に負けず、面白いページにしていこうと思ってるんで今後もどうぞよろしく。で、マニアックな話で恐縮だけど、筋少、有頂天、たまなど、ナゴムの話ができる人を募集してます。いるかなあ。

一発ギャグをドーンといってみよう

あおりでインパクト

最優秀賞・6ポイント | 会心の一撃賞・4ポイント | 通常あおり・3ポイント

ブロックガイド
大きい活字でスポーツ新聞のあおりのように一発ギャグを載せるブロック。ホラでもだじゃれでも笑えりゃ何でもアリなんだけど、最近はウソあおりを大募集中!! こんなことがあったら笑えるなって感じで攻めてくれっ!!

最優秀賞

流しのトライアングル奏者、当店来訪!!

千葉県・毛利礼智・LV②

原・こういった、想像力を刺激されるあおりはたまらないなあ。トライアングルってアイテムを持ってきたところがブッ飛んでる。一曲やってくれって言っても〝チーン〟だけなんだろうなあ、とかいろんなシーンが想像できるんだよね。毛利礼智はコツをつかみかけてきたようだ。

下手くそなミステリーサークル発見!!

愛知県・豊橋海底商店街'91・LV①

竜・〝下手くそな〟ってところがストレートすぎるけど笑えたからいーや。

会心の一撃賞

新発売!! 女の子用ハイレグ紙おむつ

静岡県・りょくこ・LV①

岡本太郎、ボンバーマンのイメージキャラクターに決定!!

愛知県・喜奇木鬼・LV②

史上最大!! アメリカ横断連想ゲーム

三重県・ぽっくりぽっくり歩け・LV①

ウイッキーさん逃げるサラリーマンに泥酔

大阪府・虎那魅兼人・LV①



もうチョイあおり 2ポイント

●ものまね四天王、顔面筋肉痛で再起不能
奈良県・あらぴちょ・LV①
★
●島倉千代子、首の矯正手術受ける!!
兵庫県・トリプル役満・LV①
★
●テトリス、待望のアニメ化!!
岡山県・はまきち・LV②
★
●林家ぺー、愛用のカメラを便所に落とす
兵庫県・はあくんだよ・LV①
★
●恐怖!人文学で躊躇!
長野県・侍のロード・LV①

悪の戦士・竜王

全国の投稿野郎ども!! オレが噂の竜王だぜいっ!! 今月から厳しい目でハガキをチェックしていくんで、つまんないネタはみんなボツにしちゃうぞ!! くやしかったら、オレたちを仰天させるようなハガキを送ってきやがれ!!

一行おたより

優勝者は次大会で3ポイントもらえるんでしたよね。(福岡県・ミンウつんう・LV①)
↑原・そんなことはない。しまった、ポイントをあげてしまった。

一行おたより

⬇くろすさんが卒業することは野沢直子の休業と等しい。戻ってこいよー（兵庫県・るれ・LV①）⬆原・くろすさんの引退は実に反響が多かった。

人の感情をうまくたとえて形容せよ！

ザ・形容塾

最優秀賞・6ポイント｜会心の一撃賞・4ポイント｜通常形容・2ポイント

ブロックガイド

新しい形容の文章を考えてもらおうというブロック。必ず文頭に、形容のテーマをつけ「〜のような〜」というパターンで送ろう。もちろんイラスト投稿も大歓迎。載るためのポイントは"感動"。これが基本だからね。



最優秀賞

〈テーマ＝『むなしさ』〉

●机やベッドの下に、去年の節分でまいた豆がいまだに転がっているのを見つけたときのようなむなしさ。

滋賀県・大聖リース・LV②

☞原・あるある。部屋の模様替えをしてるときとかね。気がつかないでうっかり踏んじゃったりして。こういう季節を感じさせるネタって深いよな。

会心の一撃賞

〈テーマ＝『うれしさ』〉

●カンのフタを開けたときの音が意外と遠くまで響いたときのようなうれしさ。

高知県・デンジマン・LV①

☞竜・学校内の長い廊下でやるとけっこー響くぞ。やってみ。

★

〈テーマ＝『気持ち良さ』〉

●掃除機で掃除をしているとき、「チリチリッ」と音が鳴ったときのような気持ち良さ。

大阪府・あれっくす・LV①

☞よ・この気持わかるー。中を通ってる！ってのわかるからね。

ここより通常形容

〈テーマ＝『くやしさ』〉

●【ここより通常形容】のすぐとなりに載ったときのようなくやしさ。

静岡県・ジョッカーアキラ・LV①

★

〈テーマ＝『さびしさ』〉

●自分の誕生日に1本もゲームが発売されなかったときのようなさびしさ。

愛媛県・喜奇木鬼・LV③

★

〈テーマ＝『むなしさ』〉

●鼻唄を間違えてしまい、歌い直すときのようなむなしさ。

東京都・えすかるご・LV①

★

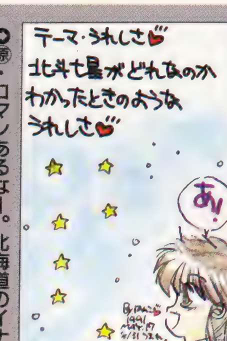
〈テーマ＝『うれしさ』〉

●後ろ手で障子戸をぴたりと閉められたときのようなうれしさ。

新潟県・ロード音清水・LV①



⬅福岡県・ミンウつんう・LV②



⬅岡山県・白雪はんこ・LV①

❶原・ロマンあるなー。北海道のイナカにいくと恥ずかしいくらい見えるぞ。

〈テーマ＝『うれしさ』〉

●コンセントからプラグを抜くとき、火花が見えたときのようなう・れ・し・さ。

愛知県・堀田ゆふいちろふ・LV①

★



⬅静岡県・麗華・LV②

〈テーマ＝『うれしさ』〉

●時計の長針が動くところを見たときのようなうれしさ。

群馬県・元祖こぶ平道場・LV①

★

〈テーマ＝『気持ち悪さ』〉

●海苔が歯の裏についてとれなくなったときのような妙な気持ち悪さ。

埼玉県・たるまる・LV①

★

〈テーマ＝『むなしさ』〉

●答えのわからないマークシートをただ適当に解答し塗りつぶしているときのようなむなしさ。

北海道・DASH・翔・LV①



⬅奈良県・麗羅16世・LV①

❶よ・これは気まずい！「むに」ってところにリアリティを感じるわ。

〈テーマ＝『すまなさ』〉

●店員に何十分も商品の説明をさせておきながら、結局買わなかったときのようなすまなさ。

高知県・デンジマン・LV②

★

〈テーマ＝『罪悪感』〉

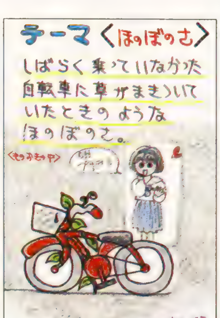
●お店から出ていくとき、何も買っていないのに、店員さんに"ありがとうございまーす"と言われるような罪悪感。

東京都・なかむらうびと・LV①

★



⬅山形県・ぽんぽこりん・LV①



⬅北海道・むんくる・LV①



プリティ戦士・よーこ

どーもみなさん、こんにちはー！　あ、はじめまして。よーこです。今月から伝説の3戦士の仲間に加わることになりました。お笑いとUFOキャッチャー大好きのヘンなワタシですが、どーぞひとつ、応援よろしくねっ//

一行おたより ➡ 一行おたよりって何字までOKなんですか？（神奈川県・こなたーる・LV①）⬆㊊・決まってないよ。ペンネームや、ほしい返事の長さによるから。

モノの使い方を見直せば笑いも見える

アイテム・リサイクル

最優秀賞・6ポイント	会心の一撃賞・4ポイント	通常アイデア・3ポイント

ブロックガイド アイテムの再利用法を考えてもらおうというブロック！ 毎号出されるテーマにそって、アイデアを爆発させよう。ハガキには図解が必要。裏面上部を正方形に区切った中に描いてほしい。テーマのほうも同時に募集しているぞ。

今月のテーマ ⬇ トイレットペーパーの芯

⬅ 会心の一撃賞

■投稿するとき、ハガキとして使う。

➡埼玉県・大沢洋介・LV①



㊌・何だよこれって思った人もいるかもしれないけど、トイレットペーパーの芯を広げて切手貼って送ってきたんだよ。考えたなー。

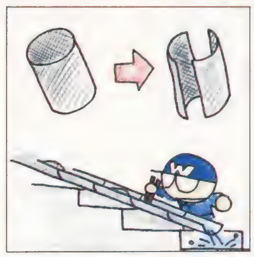
⬅ 最優秀賞

■犬のくびわにする



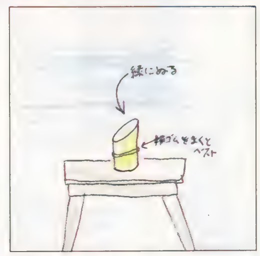
⬆愛知県・天裕・LV②

㊊・この作品の意味のないむちゃくちゃさにはたまげたな。どーやって犬の頭に通すんだよっ!! って突っ込まれるのを考えてない。脱帽。



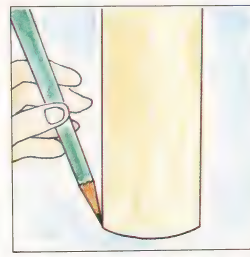
半分に切ってつなげ、階段で流しそうめんをする。

⬆北海道・信山★しんざん・LV①



ナナメに切って「竹」に見たて、気分に余裕をつくる。

⬆東京都・ただのスライム・LV①



きゅうに円が書きたくなったら使ってください。

⬆東京都・ネオ東京まわん・LV①

今月の同工多数 1位・ストローにする。2位・望遠鏡（双眼鏡）に使う。3位・青竹踏みの代わりにする、でした。

11月号のテーマ ティッシュの箱

●締切りは8月25日必着でよろしく!!

知人がもらしたミョーな疑問を教えて

知り合いの疑問

最優秀賞・6ポイント	会心の一撃賞・4ポイント	通常疑問・2ポイント

ブロックガイド 身の回りの知り合いが言っていた、ちょっとおかしな視点の疑問を報告するブロック！ 疑問の前には必ず、誰の言った言葉かを明記すること。なるべく本人に迷惑のかからないように気をつけてね。自分の疑問はボツだ。



最優秀賞

●友人、田村の疑問。
「『道路をきれいにしよう』という張り紙を見るけど、土足で歩いてもいいのだろうか？」

愛知県・山口寛憲・LV②

㊌・確かに。これからハダシで歩かないとな。
㋵・そーいう意味じゃないでしょうが!!

会心の一撃賞

●友人ペリカン（16さい）の疑問。
「“もみさげ”なんてないんだから“もみあげ”じゃなくて“もみ”だけにすればいいのになあ」

愛知県・豊橋海底商店街'91・LV②

㊊・“もみ”ってのがいいな。床屋行ったら「“もみ”はどうします？」って聞くのかな。皮膚もまれちゃったりして。

●弟、Jの疑問。
「ヒヨコはタマゴの中で窒息しないのかなあ」

兵庫県・るれ・LV②

●大バカな弟、良弘の疑問。
「どうして鼻に水が入ると痛いのに、鼻水だと痛くないんだ？」

大阪府・橋本ひかり・LV①

●友人、K・Tの疑問。
「出血大サービスなんてやらずに、その血を献血すればいいじゃないか？」

愛知県・山口寛憲・LV②

●友人Tの疑問。
「どうして回転寿司があるのに、拡大寿司や縮小寿司はないのだろう？」

兵庫県・トリプル役満・LV①

●母親の疑問。
「よく“2の次”って言うけど、どうして“3”とは言わないんだろうねえ」

岡山県・はまきち・LV2

●友人の弟、のりおの疑問。
「畑正憲ってムツゴロウってあだなをつけられて、はずかしくないのだろうか？」

静岡県・りょくこ・LV2

おたよりスペシャル ㊊・No.7でちょっと言った“つい言っちゃいがちな間違った言い回し”にかなりの反響があった！ みんないろいろ考えてくれた中、一番自分の主旨にあってた傑作は『一番最初』（東京都・柾田かつみ・LV①、静岡県・麗華・LV③）だったね。

ふとした衝動

最優秀賞・6ポイント ｜ 会心の一撃賞・4ポイント ｜ 通常衝動・2ポイント

ブロックガイド

読者の皆さんにもあるだろう、ある場面になると、つい変な行動を起こしてしまうことが。キミたち独自の衝動にかられる場面を書いてほしい。いかに自分はオマヌケであるかを認識したものの勝ちだ。イラスト投稿も歓迎。



⬇最優秀賞



➡愛知県・岡戸孝宏・LV②

竜・そんなやつおめーしかいねーよ!! カワハギが妙にリアルで気持ちわりー。

★

⬇会心の一撃賞、2作!!

●マンションのエレベーターに自分一人だけで乗っているとき「ここを出してくれー!」と叫ぶのは日本中でオレ一人くらいだろう。 大阪府・貯金箱・LV①

よ・たしかに一人だけかもしれない。

★

●注射で袖をめくるとき、「この桜吹雪が目にはいらねえか」と言いたくなるのは僕だけでしょうか。

東京都・キメラの涙・LV①

原・ここまでバカやってくれると妙にすがすがしいものを感じるなあ。

●ドライブスルーへ行くと、マイクに向かって一曲歌いたくなるのは私だけ？

千葉県・いしかわ・LV②

★

●踏切の遮断機が降りているとき、ついリンボーダンスを踊りたくなるのは俺だけはないはずだ。

奈良県・執念さん・LV①

★

●道路で通行人の数を数えてる人を見ると、ついその人の前で反復横飛びをしたくなるのは僕だけでしょうか。

千葉県・毛利礼智・LV②

★

●銭湯にいくと、別に彼女と来たわけでもないのに『女湯』に向かって「おーい、もぉ出るぞーっ!!」などと叫びたくなってしまうのは俺だけでしょうねー…。

愛媛県・CAR－II・LV①

★

●適当な空地があると「ここには何を置くべきか」と真剣に考えてしまうのは、現在シムシティーにハマッている僕だけではないだろう。

埼玉県・Frog91・LV①

★

●鳴ってるオルゴールの中をじーっと見ていると、指つっこんで妨害してみたくなるのは私だけ？

千葉県・野中竜希・LV①

★

●チューリップハットをかぶっている人を見ると「でっきるっかな、でっきるっかな、はてはてほほ～♪」と歌いたくなるのはおいらだけでしょーか!?

滋賀県・大聖リース・LV②

●新しい辞典を買うと、まずニオイをかぐというのはボクだけの習性ではないはずだ。 神奈川県・こなたーる・LV②

★

●首の回っている扇風機を見ると〝あっちむいてホイ〟をしたくなるのはオレだけかねえ。

福岡県・ミンウつんう・LV②

★

●神社の屋根を洗濯板代わりにしたくなるのは僕だけでしょうか。

新潟県・ロード音清水・LV①

★

●ほかに誰もいない田んぼ道をひとりで歩いてるとき、つい前転をしたくなるのはオイラだけだよね。

群馬県・元祖こぶ平道場・LV①

★

●非常用のドアを見ると、「どこでもドア～」と言いながらくぐりたくなるのは私だけでしょうか？

千葉県・いしかわ・LV②

★



⬅静岡県・ジョッカーアキラ・LV②

●画鋲を見ると、コマのようにまわしてみたくなるのは俺だけではないはずだ。

宮城県・丸木戸茶道・LV①

★

●お正月でもないのに日の出を見るとついおがんでしまうのは僕だけではないでしょう。 兵庫県・るれ・LV②

★



⬅新潟県・潮塚おまえ・LV①



⬅兵庫県・はあくんだよ・LV①

一行おたより

⇩今、ネタを考えながら鼻をほじってたら血が出た。（愛知県・堀田ゆふいちろふ・LV②）

⬆竜・よくわかんねーなー。でも、おもしれーからいーや。

休息の部屋



優秀戦士ランキング表

1位・	麗華	12ポイント
2位・	喜奇木鬼	11ポイント
3位・	大聖リース	8ポイント
	豊橋海底商店街'91	
	はまきち、毛利礼智	
	山口寛憲	
8位・	いしかわ	7ポイント
	ミンウつんう、るれ	
11位・	岡戸考宏	6ポイント
	デンジマン、天裕	
14位・	こなたーる	5ポイント
	りょくこ	
	堀田ゆふいちろふ	
17位・	あれっくす	4ポイント
	大沢洋介、元祖こぶ平道場	
	キメラの涙	
	ジョッカーアキラ	
	貯金箱、トリプル役満	
	はあくんだよ	
	柾田かつみ、ロード音清水	

ついに始まってしまった第二回大会!! 上位にはおなじみの顔ぶれがランクイン。驚いたのが、トップは前大会で62位だった麗華! 今月ひと月で前の大会経験値をクリアしてしまった。実力派の喜奇木鬼くんが2位につけてるぞ。今後どう展開するのか楽しみ。

レベルUP表

LV	POINT
レベル1	1ポイント
レベル2	5ポイント
レベル3	10ポイント
レベル4	30ポイント
レベル5	50ポイント
レベル6	80ポイント

おハガキのあて先

〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
JICC出版局「HIPPON SUPER!」
BBS「各ブロック」の係
（「 」内はブロック名を入れてね!）

おたよりスペシャル （前ページの続き）これは〝つい言っちゃいがちな〟ってところがポイントだったんだよ。やっぱり『必ず必要』に匹敵するのは『一番最初』しかない。2人には4ポイントずつね。こんな言葉を延々つなげてラップで歌ったら笑えるかもなあ。

1ヵ月のお休みをいただいていた友の会ですが、またまた元気よく語り合いましょうっ！

読者が期待するドラクエワールド

主人公はなにもの？

サブタイトルから考えると天空の神様がお嫁さんをもらうことになり、そのお嫁さん探しの話になるのでは？（ということ神様はマドさん？ あるいはその父？）

そしてその花嫁さんはその世界を象徴する精霊とかあるいは象徴するものを持つ継承者とか…。だから魔界の王にも狙われてしまうとか…。

イラストの女性はその花嫁ではないと思います。彼女は主人公の幼なじみの魔法使いのようなものでは？ ちょっとお母さんとは思えないし。

そして主人公の少年は神に仕える神官のようなもので、賢者タイプではないでしょうか？ 彼のそばにいるモンスターは彼の友達だとすてきですね。

No.0156 北海道・いむ

なるほど、主人公は完璧なる天空人なわけだ。神官が神のお嫁さんを探しちゃうってところがおちゃめさん。

目的は嫁探しではない！

僕の予想は、前々号の天野様の意見に似ているのです。主人公の父親が天空の花嫁と結婚して主人公が生まれる。そしてその主人公を殺そうとするものが過去に戻り、主人公の父親と天空の花嫁が結婚する前に天空の花嫁を殺そうとする。つまり主人公は自分の母親を守るために戦う、なんていうのはどーでしょう。

No.0743 神奈川県・MASTER

ひゅうー！ ＳＦタッチですね。今までとイメージが違っててかっこいいかもしれません。



▶No.0745 青森県・かいわれ

こんどの目的は…

ドラクエⅤはⅣの続編とみて間違いないでしょう。じゃあ"天空の花嫁"っていうのはどういう意味かっていうと、Ⅳの勇者の母親のことを指すのではないでしょうか。ⅤはⅣよりも前の時代で、どうしてライアンたちが導かれし者たちなのか、どうしてハ○フの人間の子が勇者となるべきだったのか。その辺を追求していくストーリーだと思います（だったらきっとエ○○ー○も出るぞ）。

No.0735 静岡県・麗華

たしかにⅣには解けていないナゾが多いんですよね。スパッと解決してほしいものです。スパッとね。

天空の花嫁は最後の敵！

勇者が天空の花嫁のためにⅣの100年位前の時代で修業するというストーリーなのでは？ 初めは魔法使いのように弱いけど、レベルが上がるほど戦士のように強くなり、重い武器を装備できるようになったりね。そして、天空の花嫁が強くて、彼女に勝つことができればエンディング。そして、エンディングシーンは勇者と天空の花嫁との結婚式。なんてね。

No.0388 三重県・NARYUTA

ゲゲ、そんな強力な娘を嫁にとれというんですかい？ なんかこわくて遠慮したいなあ。筋肉質だろうし。

天空の花嫁は前面に出ない

今までのサブタイトルのつけかたからⅤのサブタイトルを見てみると、とりあえず天空の花嫁は序盤から中盤にかけてはほとんどストーリーに関係ないのではないでしょうか？

"導かれし者たち"は５章からだし、全員が揃うのは後半過ぎてからでしょう。"そして伝説へ…"も某所へ行くまでは伝説のかけらも出てこなかった（ような気がする）し、"悪霊の神々"なんか本当に最後だけ。



◀No.0647 三重県・PIA

だから最初から"嫁探し"が目的になることはないと思います。おそらく今回は天空の花嫁という存在がぼんやりとした形で、ストーリーの中心とは関係ないところで見え隠れしながらストーリーが展開していくでは…？

No.0202 千葉県・菊羅魔呼

たしかに「嫁探し！」と叫んでいる主人公じゃあちょっとね～。元気はよくても、シャイな少年がイメージ。

主人公は徐々に有名に

初めから主人公が勇者という職業なのはどうかと思います。父が勇者だったとしても、息子は父のように強いかどうかは分かりません。もし、それなりの能力があるとしても、周りの人々から認められるのとそうでないのでは差があります。

あと、物語の初めに魔王退治を頼まれるわけですが…。魔王と聞いて、そうやすやすと受けませんよ、普通（じゃないのかもしれないけど）。主人公だって分別のつく年でしょうし、力不足がはっきり分かりますよ。

従って、小さな目的を果たすごとに有名になっていき、やがては人々から勇者と呼ばれるようになることを望みます。小さな目的に伏線を張っておいて、解決するごとに最終目的が分かってくるってな感じです。サブタイトルに合ったどんでん返しにも期待したいですね。

No.0744 富山県・モンティパイソン

確かに今回は「勇者だ」と言い切っていないところがポイント。

変化の杖がカギっ！

とっぴょーしもない予想で笑われそうだけど、Ⅴは"へんげのつえ"が重要なカギなのでは？

主人公が持っている杖がズバリそれであって、戦闘中使えば自分をいろいろなモンスターに変身させることができる!! とかね。もしも相手が自分よりも強ければ、杖の力で弱い敵に変えちゃうこともできる、なんてのもいいし…。

少年期に父親と共に変化の杖探しの旅に出掛けて、いろいろあったあげく杖を入手し、その時点で青年期の章に入る。そして天空の花嫁の元へ行くためには、レベルを上げて"ドラゴン"に変身できるまでにならなきゃいけない、なーんて大胆なストーリーまで考えてしまう!!

もしこうだとしたら、レベルが上がるごとに覚えるのは呪文じゃなくて、変化能力ってことになるのかぁ。うーん、これはイケるかもしれない！

No.0312 愛媛県・CAR－2

自分が変身した姿が画面に出ればレベルアップした喜びも倍増しそう。



◀No.0149 東京都・ばくはつ五郎



◀No.0746 大阪府・図図しいヤツ

ドラクエⅣが映画化されたら

もしⅣがドラマ化or映画化されたら(するわけないけど）このような配役でやってほしいです。

ライアン…宇崎竜童　アリーナ…宮沢りえ
ブライ…西村晃　クリフト…石田純一
トルネコ…渡辺徹　(ネネ…榊原郁恵)
マーニャ…高橋由美子　ミネア…桜井幸子

そして勇者は自分自身！　というのはウソで、やっぱり一般公募でしょうなあ。



▶No.0595 青森県・くりすたる



▶No.0716 岡山県・ディアルト

自分でいうのもなんだけど、なかなかハマッてると思いませんか？

No.0747　新岡県・勇者びっくり

びっくー、人選の才能あるなあ。将来人事部に配属されるぞ、あんたは。

ドラクエのいいところ

最近僕の友達は、他のゲームと比較してドラクエをバカにしています。その内容というのも「グラフィックが悪い」とか「内容(特に戦闘)がダサい」とかいうことです。僕は前から「ドラクエの良いところはストーリーだ」と訴えているのですが、彼はストーリーに対する感受性というものがないのか、まったく聞いていないようです。みなさん、どうすれば彼らを説得できるのか教えてください。

No.0748　埼玉県・超王神リゼヌ

というわけなので、みなさんどーかリゼヌを助けてやってくださいな。

発売日を隠す！

いきなり唐突な発想だが、Ⅴの発売日を発表しないで突然売り出すというのはどうだろうか。ある日突然おもちゃ屋にドラクエⅤがあったりして毎日が楽しく生きられそうだけど、ものすごいパニックが起きそうだな。また、さらに50万本の限定販売なんてやったら犯罪が起こりそうだな。おもしろそうなんだけど。

突然話を変えるけど、ドラクエⅤの発売日と価格と容量はズバリ92年の9500円の10メガロムでしょう。ズバリ当たったらドラクエⅤちょうだい!!

No.0749　東京都・山崎聖哉

BGMにも期待大っ!!

音はどうなるの？

すぎやまさんのことだから曲が良くなるのはわかってるけど、音色はどうだろう？　同じエニックスから出ているアクトレイザーに負けないほどにしてほしい。

No.0227　兵庫県・あきひと

だいじょうぶだよ。ドラクエはプログラム技術のカタマリだもの。

曲の数は多くして

以前ある雑誌で、ＳＦＣは８音同時に出せるけど、容量を食うのであまり曲数が多くならないって書いてあった。そうなるくらいなら、いっそファミコンと同じ３音まででいいから、曲数を増やしてほしい。いくら音質がよくてもⅠ並みの曲数だったらやる気なくなるもん。

No.0722　千葉県・ＬＡＮＡＬＬＹＳ

その辺も大丈夫でしょ。ＦＦなんかすごかったしね。

効果音にも期待大

妖精の笛と山彦の笛とあ○○しの笛がＳＦＣ音源で聞きたいっ！　ＳＦＣはグラフィックだけじゃないぜ！



◀No.0752 東京都・けろ

No.0133　大阪府・幻・H

ドラクエ発売までにステレオケーブル買っとこうね。

こんなBGMがあるぞ

サブタイトルからして、絶対すぎやま先生作曲のウェディングマーチがゲーム中に流れると思うぞ！

No.0005　愛知県・岡戸孝宏

いつもスルドイっすね。岡戸くん。やっぱしエンディングの一部かな。

やらんわい。８メガってウワサがあった気も…。まっいっか。それにしても、日付まで予想してくんないと本格派とは言えないぞ。



▶No.0048 京都府・岩崎ブル

ドラクエを占う

……んっ！　んっ！　気になるドラクエⅤの発売日は、……1992年１月……文句がある人は自分の予想を立ててみろ……こんなん出ましたけど。(古いネタ)

No.0714　静岡県・うまのふん

じゃあみんなで発売日と値段を当ててみましょう。両方ともズバリ当てたら、なんと名誉会員になれるというすごいイベントです。名誉会員特典はありません←おいおい。

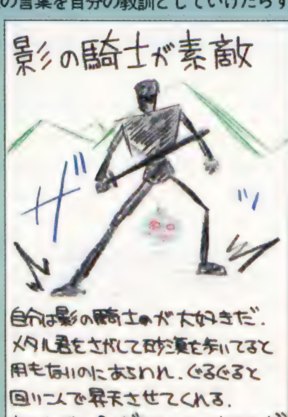
お気に入りキャラクターはこいつ!!

あの彼が好きだ

私のお気に入りはゾー○。気に入っている理由は彼のセリフです。今まで出てきた敵で初めてすばらしいと感じました。彼の言葉を自分の教訓としていけたらすばらしいと思います。

No.0619　東京都・I♥ルビス

諸事情によりセリフ部分はカットさせてもらいましたよーん。



▶No.0751 北海道・信山☆しんざん

脇役が好き！

僕が好きな脇役ベスト３を紹介します。

３位・シ○シア

女の子のキャラクターでは一番好きです。セリフからその性格が出てていい。

２位・カンダタ

盗族にあこがれているわけではないですが、やはり性格のよさで２位なのだ。

１位・竜王のひ孫

あまりのなさけなさに同情。初めて会った時は戦闘に入ると思ったのに。ロトの子孫があれだけがんばってるのに正義の味方に頼るとは！　竜王が泣いてるぞ！

No.0750　東京都・キメラの涙

なさけなすぎてインパクトがあったよなあ、あいつって。

★★募集★★

ドラクエについて、いろいろ語りたい人は右記までおたよりください。どんなご意見でもかまいませんのでよろしく。

それから、テーマのおたよりも募集しています。今号のテーマは、

●主人公はナゼ少年期と青年期に分かれているのか!?

です。突拍子もないご意見待ってます。

誌上RPGも募集中!!

次号は誌上ＲＰＧと友の会の両方を掲載予定。お楽しみに！



▲No.0183 大阪府・くっきい

ファイナル
ファンタジー
ファン大集合！



ファイナル・ファンタジーナイツ

FINAL FANTASY

ついに発売FFⅣ！特別企画の3ページ
おまけに今回は豪華オールカラー！おめでた続きのFFナイツ

喜び、そして期待の声

★ぼくが『ＦＦⅣ』に望むのは緊迫したイベントとイベントの間の息抜き…。そう！ギャンブルや！　ギャンブル！　カジノが大好きやー！

No.0027　岡山県　浪漫飛行

☆この「ＦＦ竜騎士団」を担当しているのは、なにを隠そうセクシーライターとしておなじみの〝いしあい和世〟なのよん。私は業界一のＦＦ好き！　を自負しているの。だから全国から届くナイツのハガキを読んでいるうちに、みんなとページを盛り上げていきたくなったのよ。そういうわけなので、業界一のＦＦ好きいしあいとＦＦについて語りましょ！　今回も私の机を埋め尽くさんばかりのハガキに喜びの悲鳴を上げています。ほんと、ありがとう！



←No.0028　京都府　不良ニール　小さく書き込まれた「キタイしてるんだぞっ」の文字が控え目で、大変好感が持てる。ペンネームには笑わせてもらったわん

★『ＦＦⅣ』のストーリーは『ＦＦⅡ』に似ていますね。ＡＴＢがおもしろそう！　キャラクターも個性的な人がそろっているみたいだし。楽しみです。でもＳＦＣ持っていないんだ。浪人生だし。困ったなぁ。

No.0029　神奈川県　篠原ゆうすけ

☆ＳＦＣ持ってない人って、けっこう多いんだよね。私は明日、買う予定なのよん。



←No.0030　新潟県　神威竜魔　これと同じようなハガキが、たくさんきてます。たしかに似ている。ヤンのおでこに〝中〟の文字を書きたくなってる人、手挙げて

★『ＦＦⅣ』のセシルくん＆カインくんへおねがいっ！　フェイスガードとってぇ～。たのむからさー。ねっ、ねっ。顔が見たい

No.0031　東京都　琴丘華音　14歳

☆見たい、見たい。私もセシルくん＆カインくんの顔は見たい！　絶対にいい男って顔してると思うのよ。私はセシルのほうがステキだと思うわ。誰か、私と華音のために想像図を描いて送ってチョーダイなっ！

★『ＦＦⅣ』のリディアが召喚魔法で、どんな強力な仲間を呼び出してくれるのか楽しみです。わたしは召喚魔法のトリコです。

No.0032　愛媛県　ＣＡＲ－Ⅱ　17才

☆ＦＦならではの召喚魔法。期待度大！

今月の おとめのキッス



←No.0033　茨城県　魔人梓亜羅　今月の色っぽいハガキ

FFⅣ　Q&Aコーナー

★セシル、カイン、ローザ、ヤン…など現在わかっているパーティーメンバーは９人。この９人以外にも仲間になるヤツはいるだろうから…やはり！『ＦＦⅣ』でも死者は続出するのだろうか。か、か、悲しい。

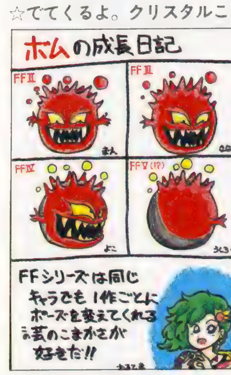
No.0034　宮城県　菅原智喜

☆菅原、君の心配は的中しているわ。ストーリーの盛り上がりにはかかせない仲間の死。今回も悲しいイベントが用意されているの。でも、その悲しみ、悔しさを乗り越えて、悪と闘うのが正義の味方なのよ。勇者たるもの哀愁のひとつやふたつ、抱かんでどうする。

★『ＦＦⅠ』『ＦＦⅢ』にでてきた４つのクリスタル。『ＦＦⅣ』にクリスタルはでてくるのでしょうか。ＦＦシリーズの一貫アイテムとして生きていてほしいと思う。

No.0035　埼玉県　あるじゃーのん

☆でてくるよ。クリスタルこそⅣの鍵です。



←No.0036　北海道　あるてま通信　芸も細かいが、あるてま氏のチェックも細かくてよろしい



↑No.0037　北海道　鎌田洋　私も「ＦＦⅡ」ではレオンハルト様に夢中でした。でも今は、なんといってもセシル様にム・チュ・ウよ

FFⅣ　予想と結果
〈のりもの編〉

『ＦＦ』といえばのりもの。のりものについての予想ハガキもたくさん届けられたけど、このページをナイツ読者が読んでいる頃は『ＦＦⅣ』も発売になっている。そこで、予想ハガキの中から〝たわけた予想〟をピックアップして紹介することにしたわ。

★『ＤＱⅣ』にでてきた〝馬車〟に対抗して『ＦＦⅣ』では〝牛車〟なんてのは？

No.0020　愛知県　天裕　15歳

☆なんで竜騎士が牛に乗るのよ！まったく。

★『ＦＦⅢ』にでてきた羊に乗れる。

No.0038　埼玉県　乱丸

☆羊に乗る…。歩いたほうが速いわよっ！



←No.0039　東京都　中西和　しかし、ナイツ諸君のイラストのレベルの高さにはほんと、驚き。みんな美術の成績いいんだろうなぁ。私はずーっと〝3〟でした



→No.0040　山口県　胡桃りゅうか　白魔導師のイラストは多い。初めて白魔導師を見た時の感激を、私は忘れないわ！「なんてプリティなの！」と叫びました

FF外伝聖剣伝説

すでに発売となった『ＦＦ外伝聖剣伝説』ナイツ諸君はプレイした？　私は発売日に購入して、以来はまりっぱなしの日々を送っているわ。通勤電車の中で、昼休みの間、仕事の合間…いやいや、なにしろ暇さえあればゲーボー片手にプレイしているのよん。『ＦＦ外伝聖剣伝説』も感動続きのストーリーで、思わず涙ぐんでしまったシーンも数多い。そこで、『ＦＦⅣ』の感想のほかに『ＦＦ外伝聖剣伝説』プレイ後の感想なんてのも送ってほしいと思ってます。

★『ＦＦ外伝聖剣伝説』にチョコボはでてくるのかな？　移動速度は何倍なんだろう。

No.0041　神奈川県　小林智和　12歳

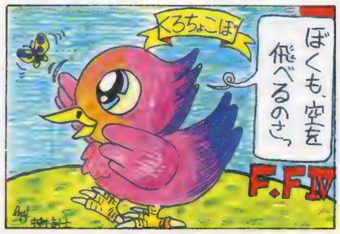
のりものといえば…チョコボの森

あの軽快なサウンドにのってやってくるＦＦナイツのお気に入りキャラクター。といえばチョコボ。新種チョコボに関するハガキ、チョコボのイラストの多いこと！ここで一挙紹介よ！

★カメレオンチョコボの登場を希望します。体の色を自由自在に変化させることのできるチョコボです。こいつを利用して敵のアジトに忍び込んで、重要情報を聞き出してくる。なんてことができるとオモシロイな。

No.0042 新潟県 まとーやみみい

☆でもさ、周りの色と同じだったら、チョコボの森に入ってもチョコボをみつけられないんじゃないかしら。まとーやみみい、だいじょうぶか？ 疲れているのか？ ゆっくり休め。



↑No.0044 東京都 中村訓士 とっても色あざやかなチョコボ。一家に一羽、欲しいよね



←No.0043 北海道 末竹朝生 ギザールの野菜一〇コくれなきゃ乗せないぜ。ですか？ なんだか態度がデカイわね。「三コにまけてよん。ウフン」ダメかしら？



←No.0009 東京都 まじゃ チョコボに乗って草原を駆ける。なんてとってもロマンチックだけど、体重制限はあるのかしら？ 何kgまでOKなのかしら。んー

ＦＦナイツ ＦＦシリーズをおおいに語る！コーナー



→No.0045 東京都 竜稚邦 ミンウ。弱虫なんだけど、なんとなく憎めないキャラクターだったよね。ちょっと私のタイプみたい。ウフッ

★カナーンにて

サリーナの母「おや？ あんたディッシュじゃ!?」

ディッシュ 「いや 人ちがいですよ…」

ＦＦシリーズの中でこのシーンが一番印象に残ってます。なぜかはわからないけれど忘れられない場面なのです。

No.0046 青森県 Ｙ・Ｎ

★ＦＦシリーズを通して一番好きな曲はⅢの最初の洞窟の曲です。理由はいろいろあるけれど、この曲が一番好き！ です。ナイツのみんなはどの曲が好きですか？

No.0047 岡山県 ディアルト

↓No.0033 茨城県 魔人梓亜羅 横サイズのはがきが少ないの





←No.0048 青森県 かいわれ レイラはなぜ〝ぬいぐるみ〟をほしがっているんでしょうか。私だったらさしずめ「ミンクのコート、おいてきな！」と脅すわね

☆ＦＦシリーズの中で忘れることのできないキャラクターや場面、ＢＧＭ。『ＦＦシリーズ』を語る！ コーナーに投書してネ。

ナイツになるためのワンポイント・アドバイス

膨大な量の『ＦＦナイツ』宛のハガキの中からナイツとしての団員番号を獲得するのは難しい。そこで、いしあい和世が団員番号を獲得するための裏ワザを、そっとあなたに教えてあげるわん。まずイラストと文章のハガキを分ける。一枚のハガキの中にイラストか文章のどちらかを書く。イラストの上に文字がかかれていたりすると、印刷した時にせっかくの文字やイラストがつぶれてしまったりすることがあるの。美しいイラストは美しいまま掲載したいもの。エンピツ書きのイラストも採用率が低い。それからペンネーム。４文字熟語のように、はたまた暴走族のような文字組合わせのペンネームはちょっとね。ペンネームより本名のほうが数倍オシャレな人、たくさんいるわよ。ＦＦナイツは本名で勝負！ってのはどう？ 団員番号をもらった人は必ず団員番号を書いてくださいネ。以上のことを守ってくれれば、いしあいの目に止まる率が高くなること間違いなし！

いくつになっても嬉しいプレゼント、届きました！

プレゼントにはめっぽう弱い私の手元に、素敵なプレゼントが贈られてきました。テープはウォークマンの中に常備されているし、しおりは今読んでいる本の間にはさまってます。



←No.0050 大阪府 厳王りくつ なんてキュートなＦＦしおり！ 大切に使わせてもらってます。どうもありがとう！



↑No.0051 山形県 松田浩 細かいことといったらキリがない。なにはともあれ、完成度の高い力作。いしあいは仕事しながらウォークマンで聞いているわよん。２作目を期待してまーす！

今月の〝なんきょくの風〟コーナー

うけを狙っているのか、いないのか。そのへんは定かじゃないが、いしあいを寒くさせたハガキコーナー！

★『ＦＦⅣ』のシドは歯並びが悪いと思う。

No.0049 東京都 麻亜羅

☆ハガキに、たったこれだけの文章が書かれてました。しかもエンピツで。麻亜羅のセンスに、思わずブリザラをかけられてしまったいしあいです。確かに歯並びは悪い。

★『ＦＦⅢ』の時のように美女のベッドで寝られるのか！ どうなんだろう…。

☆またまた麻亜羅のブリザラにかかってしまった。今月の南極ヤローはコイツだっ！



←No.0053 DR.チョコボ・ジョージ 黒ペン一色なのに、妙な味がある不思議な作品。「自己申告でヨーゼフ」という無意味なコトバも、わけのわからないパワーとなって伝わってきます（笑）



→No.0052 京都府 まんまるボムQ 今後の「ＦＦシリーズ」にこんなのが出てきたら、私は怒るぞ。気味が悪すぎる。でもペンネームが可愛いから採用しました



←No.0054 大阪府 林昌秀 なるほど。彼がヤンですか。としか言えないわ

FFナイツ 特別企画!!

FINAL FANTASY MUSIUM 美術館

『FF竜騎士団』に届くハガキの半分は、素晴らしく上手なイラスト。今回3ページというスペースをいただいた『FF竜騎士団』では3ページ目を「ファイナルファンタジーミュージアム」として、イラストをドッカーンと掲載してしまうのよ! ご堪能あれ



←No.0061 大阪府 勇者えす 色エンピツで描かれたナイト&モンク。ヘアスタイルがGOOD!



↑No.0062 兵庫県 葡萄糖 なんだか更年期障害を連想してしまいそうなペンネームだわね。でもイラストが可愛いから許してあげましょう

今月はヤッパこれで賞

「今月はヤッパこれで賞」を選ぶのは、ものスゴイ苦労しちゃったわよ。ナイツ諸君のイラストはほとんどがプロ並。絵なんて全然かけない私から見ると、どれもこれも甲乙つけがたい立派な作品なの。気に入ったイラストは全部、私の机の前に貼り出されているんだけど、近くで見ても遠くから見ても、ダントツにすぐれていたのがコレでした。赤魔モンクくんは何歳なのかしら。イラストに限らず、名前の横に年齢をかいてくれるとありがたいワ。とにかく、今月はこれに決り! さあ、力作をバンバン紹介するわよ!



←No.0055 東京都 赤魔モンク 特別な絵の勉強をしているの?



今月の祝電

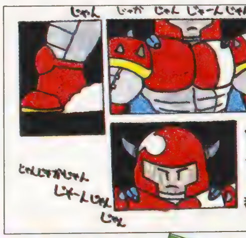
↑No.0063 山梨県 籠連獅阿 『FF竜騎士団』もはや2回目。しかし、未だに祝電がわんさと届きます。今さら「発足おめでとう!」ってのもへんだけど、このイラストはあまりに気合いがはいっているので、「今月の祝電」として掲載しました。「今さらねぇ」の一言でかたづけるには上手すぎるんですもの。ペンネームが難しすぎるよ

↓No.0064 神奈川県 水緒尋子 カラースクリーントーンを貼ったり、ひそかに凝ったことをしているイラスト。どの作品にも共通していえることだけど、ナイツ諸君は実に凝り性の人が多い。見ただけだとわからない。でも触ってみると何かが貼ってある。っていうの多いのよ。感心





↑No.0065 静岡県 KNIGHT-K 私も君も今日から『FFナイツ』よ。団員証はまだないけど、将来は必ず制作するんで、楽しみにしててね。ナイツのおかげで、カラーページにもなったし、団員証を作ってもらえるのも、そう遠くはないかもしれないワ!

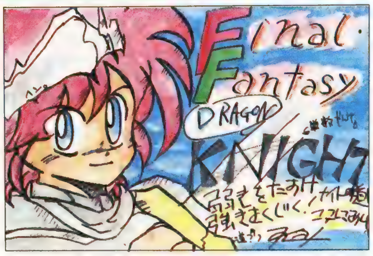


←No.0066 新潟県 キャプテンファルコン ズームアップ、斬新なカメラワーク、アイディアの勝利!

今月の印象派



↑No.0056 佐賀県 風蘭れいと カラフルなイラストの中でひときわ、目立った作品。シックな色使いはただ者じゃない感じがするわ。こういったタッチのイラストはとっても好きよ



↑No.0058 北海道 なかしおかい 彼女からイラストが何枚も届いたの。全部紹介したいけど今回はコレ



↑No.0059 鹿児島県 リチャードⅣ世



←No.0060 埼玉県 たるまる 自分の好きなキャラクターのイラストを見ていたら、人気投票がやりたくなったぞ。愛してやまないFFシリーズのキャラクターをハガキに書いて送ってちょーだいな



←No.0057 青森県 武田すすむ 13歳 杉森建先生のいちおしイラストです

FFナイツ 今後の告知

さて今回の『FF竜騎士団』はいかがでしたか。ナイツみんなの『FFシリーズのここが感動』『愛しているキャラはコイツだ』『聖剣伝説の感想』そして『FFⅣ』の感動など。もちろんイラストもプレゼントも心よりお待ちしています!!

→No.0067 千葉県 渡辺貴子



Gilgamesh's Tavern Club

ウィザードリィ友の会

Where There

投稿のネタ26分類

A. 思い出	N. スクープ
B. 攻略法	O. 生態図鑑
C. 裏ワザ	P. 言葉遊び
D. イラスト	Q. 評論
E. 写真	R. 俳句・短歌
F. 感想	S. 笑える話
G. 成功例	T. 悲しい話
H. 失敗談	U. 希望
I. 新発見	V. 意見
J. 質問	W. データ
K. 回答	X. 企画
L. 私の主張	Y. お知らせ
M. パソコン情報	Z. その他

夏は暑くて当たり前。それでも電車の中でついつい扇風機の真下に立ってみたり、家でクーラーをつけっ放しにして眠ってしまったり、そんな時「これこそ生きている証拠だ」なんてしみじみ思ったりして。そんな事は全くどうでもいいとして、前回お伝えできなかった「テレポートに関する考察」からスタート。

V-248 研究課題その1「テレポート」

●テレポーターの罠についてのあれこれです。「I」は恐怖そのものなのでカルフォと盗賊のチェックを行うようにしています。2人の答が違うときにさらにもう1人のキャラにカルフォを唱えさせて確認するようにしています。

「I」「II」についてはカルフォは使いません。テレポーターにひっかかってもそれほど怖くないし、「III」なんかだと運がよければデーモンロードと6人で遊べるから。

テレポーターに思い出はいろいろありますが、昔まだ幼いパーティーが「I」の10Fでテレポーターにひっかかり、何とワードナのへやに飛んでしまったことがありましたっけ。あと「III」で6Fのマップが完成したのはテレポーターにひっかかったおかげだったという事実もあります。あと「III」で2度ほど経験があるのですが、テレポーターの罠にひっかかったのに1歩も動いていなかったことがありました。こんなこともあるんですね。テレポートしたのがたまたま同じところだったということなのでしょうか。

（千葉県・COIN OF POWER）

☺前号で募集した「テレポートに関するレポート」ですが、いろいろな切り口でのお葉書が届いています。謎が多いテーマだけにさまざまな考察が試みられているようです。では次々といきます。

●迷宮に降りたらマロールで東へ99飛び、死ぬ前にリセット、さらに99飛び同様に、さらに58飛ぶ。ハイ、元の場所に戻ってきましたね。同じように北へ99飛び、さらに99、さらに58飛ぶとやっぱり元の場所に戻ります。これで地球が丸かったということが証明できた、よね？

●ほとんど使用しないロクトフェイトをときどき使ってみるとこれまたときどき「呪文は効果を発揮しなかった」となることがある。緊急脱出用の呪文が効果を発揮しないのでは困りものだね。どんなときに効果を発揮しないのか、ぜーんぜんわかんない。誰か教えて。（新潟県・グレたでーもん）

☺マロールは下の階にテレポートする傾向があるらしく、たとえば「I」で9階で呪文を唱えたとすると、最下層に侵入することになる。最下層にはテレポートによる侵入を防止する力がある。だから同じテレポート系として、「I」の9回などでは無効化されてしまうのではないだろうか。それにしてもよくまあマロール技を考えついたねえ。恐ろしいやつだ、グレたは。

●テレポートですってぇ!?　あります。あります。私にとっていやなコト！忘れもしない「II」をやっていた頃のお話。お城に戻ろうとしたらどっかで間違えたらしくって、「北に255」とか「地上に200」とか（しまった、地上…は「III」のことだったわ！　まーいいか）。リセットしたって無理なものは無理なわけで結局6つのお墓を見るハメになっちゃいました。私ってバカだからよくこういうのやるのよね。今はそうでもないけど。

（新潟県・松山唯奈）

☺上のグレたのアイデアを借りれば、「北255ってのは城から「南1」ってことになりそうだ。ともあれ「頑張って描いたイラスト」を送ってね、唯奈ちゃん。

●「I」のB4の西南に、たくさんの小さい部屋がつながっている出口のないエリアがあります。私のパーティーがB4にもぐりたての頃、宝箱のテレポーターでそこに飛ばされて出られなくなり泣く泣くキャラを作り直したことがありました。が、あのときテレポーターの罠が再び出るまでモンスターを倒しまくり、それにわざとひっかかればよかった、と後になって気付きました。しくしく。

（東京都・えすかるご）

☺迷宮の初期化ってやつね。さてさてテーマレポートは結構勉強になる、なんて思ったあなた、次回のテーマを発表しましょう。研究テーマその2はずばり「僧侶呪文」です。あれが使える、これが使えない、あの敵にはどの呪文など色々またまた知的な解析を期待していますのでよろしく。

NEWS GBWIZがやって来た!

☺待ちに待ったゲームボーイ版「ウィザードリィ外伝I」のサンプルロムが編集部に届いた。まだ完璧な仕上がりではないそうだが大方は出来上がっておりパーセンテージで表現すれば90以上の完成度だとのことだ。で、実際に今編集部でゲームを進めているのでちょっとだけ内容に触れておこう。

当初は「ゲームボーイだからスケールダウンがあって当然」なんて声をよく聞いたが、実際にプレイしてみるとそんな考えは一気に消えさってしまうほどゲームのレベルは高い。前人気の高さを決して裏切ることのない作品だと言い切ってもよい。

細かく説明する。ギルガメッシュや町はずれ、キャンプでのコマンド操作感はファミコン版と少し違う。どちらかと言えばGB版の方が手に馴染む。Bボタンを押してどこまでウインドウが戻るか、そんな点までこだわっている気がする。ボルタックでの売買はかなり楽になった。ストックのないものはアイテム名の代わりに「売切れ」と示され販売価格が脇に書かれている。これにより、あといくつのアイテムを取得していないかがすぐにわかる。

ダンジョンは思っていたよりも見やすい。ファミコンと変わりがないレベルだ。迷宮の作りは、多少狭いマップであるにもかかわらず、ワープを多用しているせいで意外に広く感じる。オートマッピングはあまりにも便利だ。迷宮の複雑さのせいで度々お世話になると思う。そして飛び道具と新呪文の2つが新要素として加わった戦闘だが、今までにない派手な戦いが展開する。ただしまだ敵の強さ等が変更される可能性があるのでその辺は詳しく触れないでおく。今後のレポートに期待せよ。



↑東京都・千堂ひかる

俺たちに、解けないソフトは、ありません

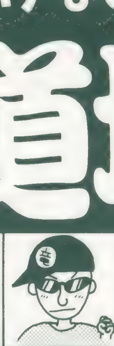
SUPER! テク道場

皆様からの救いの手紙、着々と届いておりやす。『ダークロード』に関する悩みが多いようですね。ところで、今月は『エリア88』をドーンとお送りいたしやす。



師範　UPA山本

●未完成版でプレイしたときは、正直言って面白くなかった。というより、熱くなれなかったんだね。しかし、完成版は違う。細部が修正されて、遊びやすくなっている。今回の攻略じゃ不十分という人は、ハガキちょーだい。



師範代　竜王は生きていた

●うー、暑いよー、やっぱり夏は暑いんだなー。でも冬は寒いんだよなー。やっぱり地球は回っているんだね。えらいぞコペルニクスちゃん。さて、今月はみなさんお待ちかねの『エリア88』大特集。実はオレ、STGが得意なのさ。

エリア88

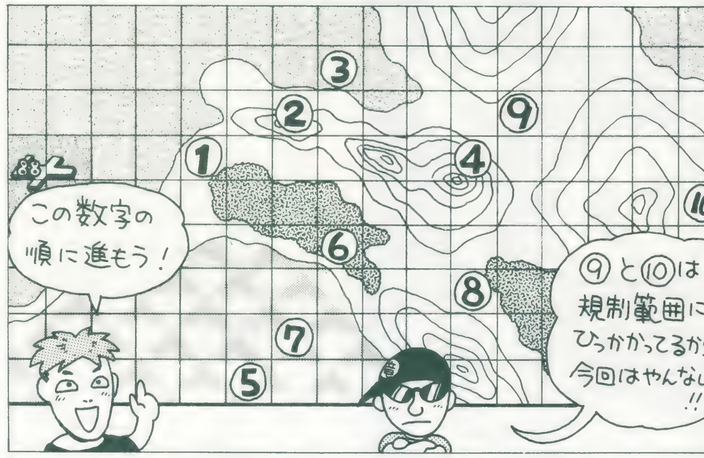
新作STGを大攻略!!



『エリア88』をクリアしたい人は、4ページお付き合いください。という訳で始めます。

理想的なミッションの進み方は右イラストのとおり。パイロットは体力回復値が高いグレッグを選ぼう。また、それぞれのミッションで必要な特殊武器も表記した。

コントローラーの設定は、上から順にB、Y、R。好みでYとRは逆でも良い。全10ミッション中、8までを完全攻略するぞ！



MISSION 1 ―― 前線基地

特殊武器　クラスターショット

●F8E（クルーセイダー）を選択。

まずは、お手並み拝見ミッション。気をつけたい場所はふたつ。ひとつ目は、高台に乗っている2台の対空砲とハインドEの集団が現れる地点。ふたつ目は、高射機関砲が設置されているところ。前項は画面上の全敵にダメージアイテムを使って一掃し、後項は敵の死角から狙って攻撃すればよい。

➡アイテムを使って敵を倒しても得られる賞金は同じ。遠慮せずに取りに行こう。楽することを忘れちゃダメ





⬅自機と高射機関砲の上辺を合わせた高さにいればバルカンに当たらない。詳しくは写真をよく見ておくれ

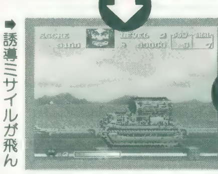
BOSS 多連装ミサイルランチャー

ミサイルの雨あられ!!

ガードレールの高さに自機を合わせ、左右の移動だけで誘導ミサイルをかわす。戦車の横ギリギリに自機を置き、バルカンを撃ち続ければ特殊武器なしで簡単に倒せる。

➡戦車の近くにいるのがミソ。戦車の動きに合わせて前進後退しながらバルカンを撃ち続ける。くれぐれも体当りに注意しよう





➡誘導ミサイルが飛んできたらギリギリまで引き寄せ、バルカンを撃ちながら後退しよう。ミサイルを自機の正面に持って来させるのだ



➡下から回り込んでくるミサイルもあるので一番下にいるのは危険。危ないときは保険のつもりで持って来たクラスターショットを使え

MISSION 2 ―― 移動ステージ（空軍1）

特殊武器　クラスターショット、ボム、メガクラッシュ

▶敵空軍部隊との迫力ドッグファイト！

●F8E（クルーセイダー）を選択。

最大の難関は、バックファイアーが現れるミッション中盤。全部で5機、上・下・上・下・上と交互に出現する。耐久性が高いうえ、カギ爪のようなネイルミサイルまで撃ってくる。早めに倒さないと次のバックファイアーも現れるのでパニクるぞ。対策としては、自機1機分の間を開け、上下の動きに合わせながらバルカンで攻撃する。ザコ戦闘機との複合攻撃には、十分注意!!

➡ネイルミサイルを真裏に撃たれることはない。マンツーマンで追いかけて、手短かに撃墜するようにしよう





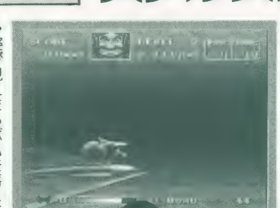
⬅ステルスボンバーとの対決前に、ライフアップアイテムが隠されている。体勢を立て直し、勝負を挑め！

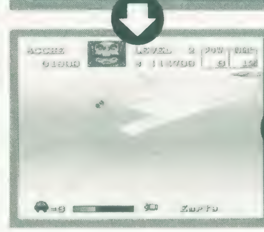
BOSS ステルスボンバー

8方向弾を回避!!

とにかく特殊武器を使って倒すことを考えよう。ボム、メガクラッシュ、クラスターショットの順に使用する。ステルスボンバーは後方から現れるので画面中央で待ち構え、姿が見えたらボムを落としに行こう。

➡姿が見えたらボムを落とす。ステルスの動きに合わせながら移動し、全弾お見舞いしよう





➡その後、メガクラッシュを発射。効果のあるうちに後方へ回り込み、バルカンを準備



⬅最後は自力で。真後ろからはバルカンを撃ってくるので、中心からズレて攻撃しよう！

MISSION 3 ———————— 砂漠

特殊武器	ボム、クラスターショット、(フェニックス)

▶戦車部隊をかわし、地上空母と対決!!

●F８E（クルーセイダー）を選択。

長い砂漠のミッションだ。戦車部隊の地上攻撃をどう逃れるかがポイントになってくる。このミッションで必ず買っておいてほしい特殊武器がボム、クラスターショット、フェニックスの３つ。特にフェニックスは便利だぞ。でも、F８Eはフェニックスを搭載できない。「そんなもんなくなったて、クリアできるぜ!!」の人は別だが、そうでない人はお金を稼ごう。＄270000以上貯まったら、わざと死んでF８Eより性能の高いF20(タイガーシャーク)を買うのだ。

地上にいる戦車は、低空飛行しながらバルカンショットで倒せる。しかし、障害物があって低空飛行できない場所もあるので注意。こういう場所ではフェニックスが役に立つぞ。フェニックスは障害物をつき抜けて飛んで行くミサイルなので、陰に隠れている戦車も楽に倒せちゃうのだ。

地上の敵に有効な特殊武器はフェニックスの他にボムがある。しかしここではくれぐれも使わないように。ミッションの最後にいるボス用に温存しておくのだ。使っちゃうと、あとで泣きを見ることになるよ。



⬆巨大な岩が立ちはだかる。ボケッーっとして低空飛行を続けてると、ぶつかってしまうぞ。

岩の向こうには戦車が隠れているから気をつけよう。しかもミサイルで攻撃してくる。敵のミサイルは岩をつき抜けてくるけど、こっちのバルカンショットは岩にぶつかって敵に当たらないのだ。このまじゃ、やられ放題ってことになってしまう。

そこで使えるのがフェニックス。岩なんかビュンビュンつき抜けて行くから、隠れてる戦車はイチコロ。これさえ持ってりゃ、お茶の子さいさいだよん



➡大型のヘリコプター。機体２つ分ほど離れて、正面から連射だ!!



⬅ボスとの対決直前、特殊武器の補給アイテムが出る。必ず入手

BOSS

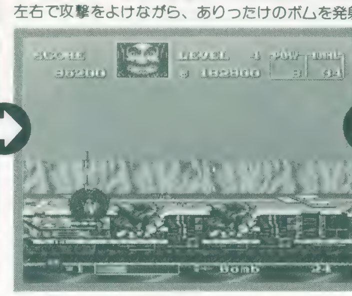
デザートスカイマザー
ボムさえあれば大丈夫!!

カタパルト上には、戦闘機出撃ハッチとミサイル発射台がある。ハッチからは何台もの戦闘機が飛び出し、発射台からは何発ものミサイルが飛んでくるのだ。でも、数回やってみるとパターンがつかめるはず。結構、安全ゾーンなんかもあったりするぞ。見え隠れするボスの弱点、速射砲を狙え!!



⬆戦闘機出現ハッチにボムを連射。写真の位置まで近づいて連射すれば、ハッチから飛び出してくる飛行機も同時に倒すことができる。一石二鳥ってわけ

⬇ミサイル発射台は４つある。先に前の２つを壊しておいてから、後を。自機はつねに低空飛行を保ち、左右で攻撃をよけながら、ありったけのボムを発射





⬆ボスの弱点、速射砲の壊し方。この位置で自機を固定すれば、ミサイルに当たらなくてすむ。前へ出るとバルカン砲が飛んでくるので必ず自機は左隅に

MISSION 4 ———————— 移動ステージ(空軍2)

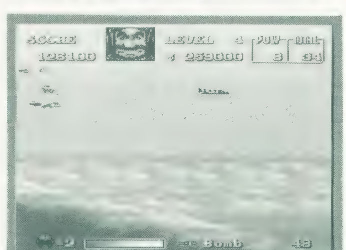
特殊武器	ボム、フェニックス、メガクラッシュ

▶ミサイル攻撃はいちだんと激しさを増す!!

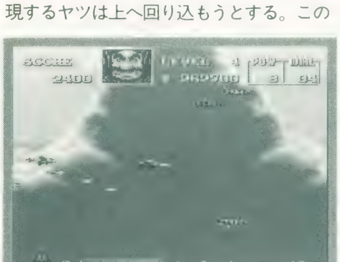
●F20(タイガーシャーク)を選択。

雲の中のミッション。最初に注意しなくちゃならないのが白い戦闘機だ。こいつは自機の後ろから出現して、バルカンを発射してくる。すばやく上へ移動しよう。フェニックスを使えば確実に倒せるが、できるだけ節約してボムを使ってほしい。ボムのほうが安くて、弾数も多いからだ。フェニックスはパニクったときまで残しておくのがおりこうさんだ。

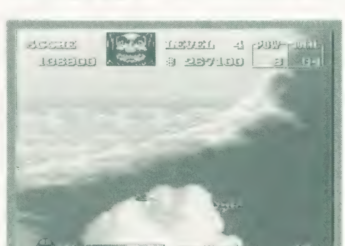
このミッションには白い戦闘機の他にもう一種、ややこしい動きをする敵がいる。でも、動きを覚えれば簡単。上から出現するヤツは下へ回り込もうとする。下から出現するヤツは上へ回り込もうとする。このパターンに合わせれば、充分に追えるぞ。もし後ろに回られてしまったら、そんなときはフェニックスを使おう。後ろに回られてるのにせんとう機とはこれいかに。うまい!!



⬆右隅にいるのが白い戦闘機。すばやく上に移動して、ボムを落とす。フェニックスでもいいぞ



⬆白い戦闘機は後から出現する。絶対に正面にはいないこと。やたらとミサイルを発射してくる

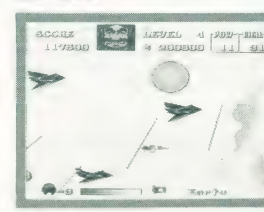


⬆上から下へ大きく旋回する敵機。動きに合わせて下へ。ほっとくと後に回られてヒドイ目に

BOSS ステルス 3機

動きに合わせすばやい操作

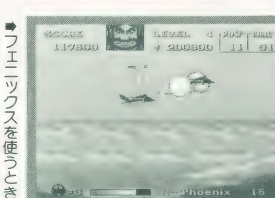
３機編隊のボス。現われたら、まずメガクラッシュで全体にダメージを与えておく。旋回しながら攻撃してくるので、その軌道内に入らないように注意しながらボムを使おう。後ろにいると爆弾を発射されて危険。



⬅メガクラッシュは敵全体にダメージを。一発しか使えないので、時と場所をよく選んで



➡後ろにいると、誘爆ミサイルと小型爆弾の被害に会う。敵機の旋回をよけながらボムだ



➡フェニックスを使うときは敵機の少し上から。攻撃も逃れられるので楽ちんちん



MISSION 5 ——— 移動ステージ(海洋)

特殊武器	ボム、フェニックス、メガクラッシュ

▶先手必勝!!そして持久戦へもつれ込む

●F20(タイガーシャーク)を選択。

ハッキリ言って慣れが必要なミッション。敵は潜水艦"シーベット"と"MIG29"の2種類のみだけど、攻撃パターンが厄介なのだ。まずは、それぞれのパターンを頭に入れておこう。

〈MIG29〉

①自機が画面左寄りにいるとき、右側から、自機が右にいるときは、左側から現れる。

②ノーマル弾を正確に撃ってくる。

〈シーベット〉

③真上に発射する海中ミサイルを撃つ。さらに、ミサイルは空中で5分裂して降り注いでくる。

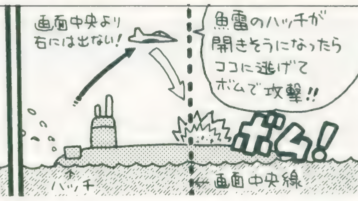
④直後、自機2機分に爆風を広げる魚雷を撃ち、誘爆を狙う。

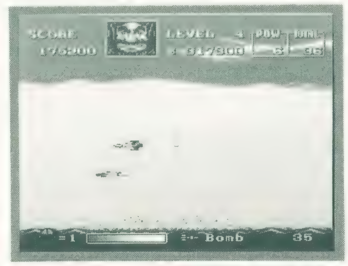
⑤水中から急浮上し、体当たりをしてくる。

以上5項目の対処方法を身につければ、ミッションクリアしたも同然。

ここで必要なのは自機のポジション取り。位置によって、敵の攻撃範囲から逃れられるからだ。主に、画面中央よりやや左寄りに自機を置く。それだけで、基本的に①〜⑤を防ぐことができるのだ。恐いのは①〜⑤で複合攻撃をされたとき。かわし方、攻撃方法は、以下の手順を参考にしておくれ。

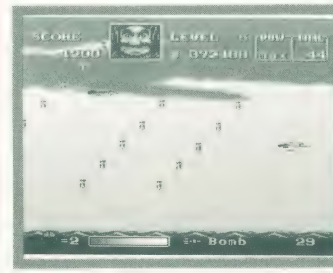






⬆同じ位置に3秒以上停滞しないこと。弾を撃たれたら、機体ふたつ分上か下へ素早く移動させる

⬇海中ミサイルを発射されたら中央から右側へ移動。分裂して降ってきた小ミサイルに当たらない



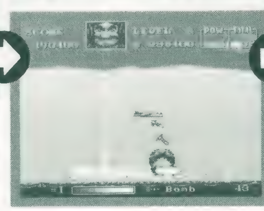
▶対決シーベット

水中に潜っている間は、どんなに強力な特殊武器を使ってもダメージを与えることはできない。水面に姿が見えているときが勝負。ポジション取りをしつつ、持てるかぎりの特殊武器を打ち込もう。その後、シーバットの前に回り込み、バルカンで攻撃する。この際、魚雷の誘爆とMIG29の弾・体当たりに注意しよう。画面左端にくっついて、上下移動だけでかわすのがベスト。



⬆しょっぱなにメガクラッシュを浴びせて先制攻撃。くれぐれもシーバットの姿が見えているときに使うこと。完全に水面に上がってから使用すれば、ムダなく確実に効果を発揮させられる

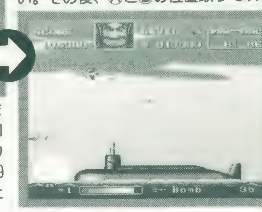
⬇画面中央より、やや右に陣取る。そうすれば、MIG29は右側から現れるので、簡単にバルカンで撃ち落とせる。さらに、下にいるシーバットには、ボムを落としてダメージを与えられるぞ





⬆Ⓐすべての特殊武器を使い果たしたら持久戦。敵がいないときに左側へ回り込んで、シーバットに向けてバルカン発射。その間に飛んでくるMIG29は、弾を撃たれる前に打ち落とすこと

⬇Ⓑ前方か左上45度に打ち上げる魚雷に注意。発射口が開き、魚雷が見えたら自機をシーバットの潜望鏡の高さまで回避させよう。誘爆に巻き込まれない。その後、ⒶとⒷの位置取りで攻撃



MISSION 6 ——— 森林要塞

特殊武器	フェニックス、ブルバップ

▶ぶんぶんウロチョロうるさいザコキャラ

●F20(タイガーシャーク)を選択。

前後左右様々な方向から戦闘機が飛んでくるので、MISSON 5同様、画面中央に位置していよう。敵がどこから現れても素早く対処できるようにするためだ。たとえ撃ち逃したとしても、深追いは禁物。お次の編隊の餌食になるぞ! もし、撃ち逃したときは、フェニックスを使おう。あまりに敵が多く出現しているときもフェニックス。自動追尾で敵を倒してくれるから心強い。MISSION 6では、フェニックスの使い惜しみは死につながるぞ。

さらに、地上キャラを忘れてはいけない。森林だけあって、地上が木々に隠れて見えにくくなっている。不意打ちされないために、画面上に敵が少なくなったら自機を地上に近づけ、木々を撃ちに行こう。中には撃つと賞金に換算される木も数本あるぞ。

ただ、敵の出現パターンは毎回同じなので、どのタイミングでフェニックスが必要になるかも自然に身についてくるはずだ。

そして要塞の手前、迎撃ミサイルシステム2連と青色の戦闘機との複合攻撃が最後の難関。ここでは、画面の一番下に位置し、バルカンを連射。次にⅠ連目と2連目の間に自機を置いて、戦闘機をやり過ごすのだ。



⬅視覚が効かない運転は危険。ゲリラ攻撃されないためにも木を切ることは大切。自然保護なんて言っていられない



⬆しつこく追い掛け、倒してくれるフェニックス。たまに、見当違いの敵を追い掛けることも

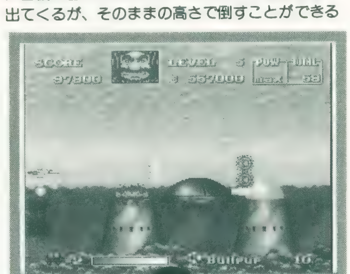
➡瞬間、弾切れを起こすので、その隙にミサイルシステムを通過しよう。また下部でバルカンを撃っていると馬が出る

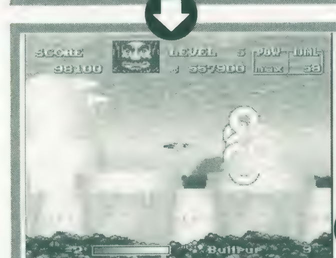


BOSS 森林要塞

ムダな動きは禁物!落ち着いて!!

⬇ひとつ向こうの砲台にもバルカンが当たる高さに自機を合わせる。ハッチからは、3機戦闘機が出てくるが、そのままの高さで倒すことができる





⬆ハッチが開くと同時に、誘導ミサイルを撃ってくる中枢部。しかし、その時にすかさずブルバップを撃ち込もう。一回のハッチオープンで2発撃ち込むことが可能。2回チャンスがあるので、計4発撃て

➡折り返し地点のどこかには、カプコン名物アイテムのヤヒチがある。ライフを全回復してくれるので必ず見つけて取るように。出してもモタモタしていると、折り返したときに画面外に消えてしまうぞ!



要塞との対決前に馬を取って、保険代わりにバリアを張るのをお忘れなく。

ミッション説明では「中枢部以外の大型砲台は気にするな」というようなことを言っていたが、とんでもない。ひとつひとつ破壊して行こう。メッタ撃ちにされるぞ。

自機の高さを左の写真のように位置し、バルカンを連射するだけで楽に壊すことができる。砲台の死角になっているので弾に当たらない。さらに、ハッチから出てくる戦闘機もついでに倒すことができ、一石二鳥だ。次のレーザーを撃つ砲台は無視して構わない。横一線にしかレーザーは飛ばないので、死角だらけなのだ。そして中枢部にブルバップを撃ち込み、折り返し同じことを繰り返せばよい。レベルは4くらいあれば上等。ここまで来る間に到達できる。

MISSION7 ——— 海洋戦艦

特殊武器　フェニックス、メガクラッシュ

▶安全地帯発見!!画面上部へ逃げろ

●F20(タイガーシャーク)を選択。

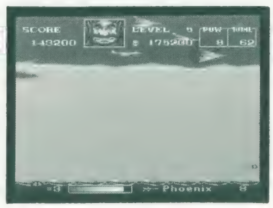
前半の空中戦と後半のミンクス沈没に分かれたミッション。

まず、前半を切り抜ける。特殊武器はフェニックスを使用。基本的に戦闘機はバルカンで落とし、ミサイルボートが現れたらフェニックスを放って沈める。この繰り返しで十分後半まで行くことができるのだ。ミンクス用の対策は別にあるので、フェニックスを温存、などと考えなくてもよい。使い切るつもりでいても構わないぞ。

ただし、フェニックスが効かないステルスファイターが現れたら画面上部に逃げよう。死角になっているので、簡単にやり過ごすことができてしまうのだ。MIG23の猛攻に襲われたらサッサと片づけ、前半終了。



➡ミサイルボートが現れたらフェニックス発射。ムリして自機で倒しに行く必要はない

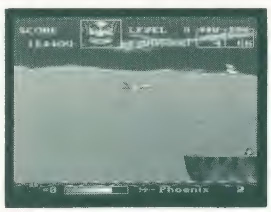


➡小回り効かないステルスファイター。画面上部にくっつけば絶対に体当たりされない

ボスの前に馬を取れ!

ミンクスの先端が見えたら馬が出る合図。画面上部のどこかに隠されているバリアアイテムの馬を見つけ、手に入れよう。対ミンクス戦が、グッと楽になるぞ。

ところでこのバリア、当たり判定がものすごく甘くできている。バリアの外周と自機の間を敵の弾が通っても当たったことにならず、そのまま通過してしまうのだ。長持ちするね。



⬅砲弾から身を守りたければ馬を手に入れ、バリアを張ろう。何もない空間を撃つのだ

BOSS 大型戦艦ミンクス

死角をつけばラク〜に倒すことができる!!



➡写真を参考に、ポジションを確保しよう。1、2番目の砲台とも、壊せれば好ましい

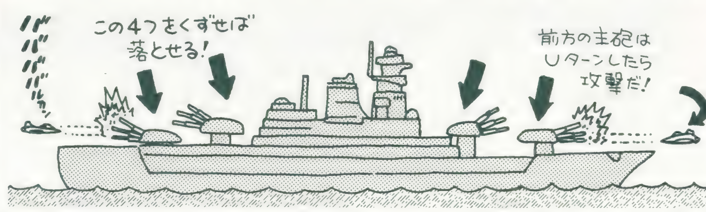
有利に思われるが、大きな間違い。前半はスムーズに進めても、弾に威力がないのでミンクスには太刀打ちできないのだ。結局、特殊武器に頼ることになり、お金がかかるので、F20のレベル5まで成長したバルカンとメガクラッシュを使って沈めてみよう。



⬆管制塔を越え、後半の主砲がふたつ見えたらメガクラッシュ発射。ある程度柔らかくしておこう



⬆特殊武器を補給できるアイテムが隠されている。折り返したら、同様に高さを合わせ、主砲を壊す



MISSION8 ——— 渓谷部隊

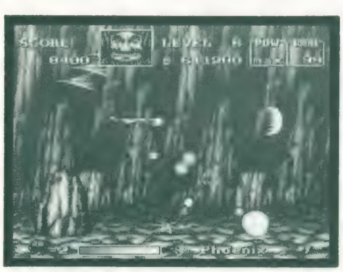
特殊武器　フェニックス、ガンポッド

▶狭い谷はフェニックスで切り抜けろ

●YE23(ステルス・レイ)を選択。

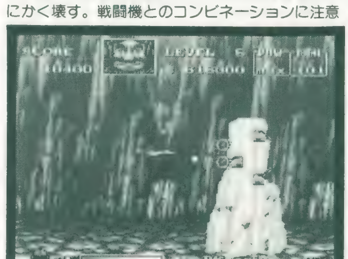
突起した機銃岩柱やフロッグフットが落とすナパーム弾のせいで、自機の移動範囲がかなり狭められてしまう。やはり、ここでもフェニックスの力を借りることになる。地上キャラや飛び立つ前のハインドEには、速攻でフェニックスを撃ち込もう。さらに、機銃岩柱を壊すときは、死角をついて攻撃すれば弾に当たらない。詳しくは写真参照。

最も注意が必要なのは、フロッグフットが落としていく火柱ナパーム弾。ウッカリ地上キャラを撃ちにいくと焼かれてしまいがち。ただし、毎回落とす場所が決まっているので憶えてしまうのが一番。突起している岩付近が要注意。また、後半のステルスファイターは安全地帯でやり過ごせるぞ。



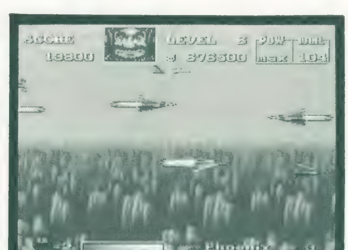
⬆困ったときはフェニックス。カユイところに手が届く、といったところ。使い惜しむことはない

⬇写真中の自機の位置が死角。壊せる障害物はとにかく壊す。戦闘機とのコンビネーションに注意





⬆不用意に地上へ近づくのは危険。火柱の餌食になるぞ。画面中央近くまで燃え上がるので、フロッグフットが現れたら上半分で戦うように。ナパーム弾を落とされる前に倒してしまえればベスト

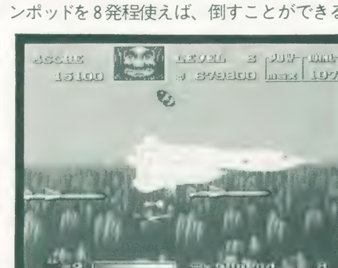


⬆MISSON5同様ステルスファイターから自機を守るには画面上部へ。パワーアップアイテムを出すオレンジ色の敵だけ選んで倒すのが賢い方法

BOSS ブラッキーバード

お腹をつけば速攻クリア

派手な攻撃をしてくるわりに隙だらけ。ガンポッドを装備すれば、容易く倒すことができる。ガンポッドの弾で、ブラッキーバードの右翼を狙える位置に自機を置く。後は、一定距離を開け、ブラッキーバードの動きに合わせて自機を移動させるだけ。ときおり落としてくる巨大ミサイルには注意が必要だけど、落下スピードが遅いので避けるのは簡単。ガンポッドを8発程使えば、倒すことができる。

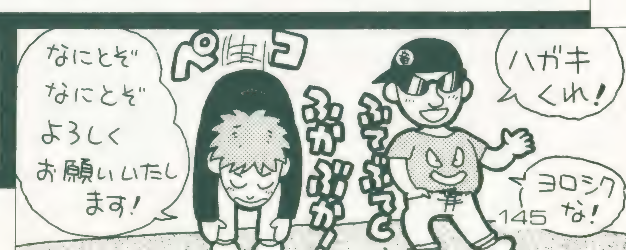


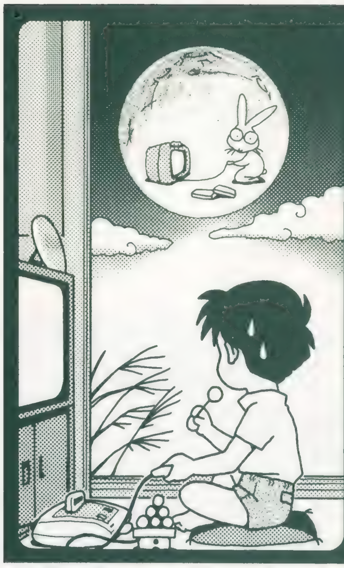
⬆ガンポッドは自動掃射砲。弾切れになったら追加装備して、随時、弾を撃たせておこう。ブラッキーバードと自機との距離は、写真を参照のこと

ドシドシ送ってくれやす!

「エリア88」いかがだったでしょう? これからも特集記事を組んでいきたいと思います。特集を希望するソフトがありましたら、た〜んとリクエスト下さい。

※おハガキのあて先※
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
JICC出版局「HIPPON SUPER!」
「SUPER!テク道場」係





中古ソフト情報局

- スーパーファミコン
- ファミコン
- PCエンジン
- メガドライブ
- ゲームボーイ

人気ソフトの価格相場がスグわかる!!

中古ソフトについて、読者の皆さんのエピソード、店員への質問大募集!! こんなお店がある、こんなイベントをやっている、中古ショップのココが解らない、などをドシドシ送ってください。面白いハガキは、誌上で紹介していきます。

★中古ソフトトピックス
★新作ソフトの動向を探る!
★このソフトを買えっ!!
★市場を動かす力を持つ噂
★今だからこそ古き良きソフト

●スーパーファミコン

	タイトル	メーカー	定価	中古価格相場 買うとき	前比買	売るとき	前比売	コメント
あ	ウルトラマン	バンダイ	7800	4700	▼800	2000	▼400	値崩れしそうな気配。そろそろ買
	F-ZERO	任天堂	7000	5200	△200	2500	▼100	相変わらず高値。4000円台まで待ち
か	ガデュリン	セタ	8800	6100	▼300	2800	0	売行き好調。値崩れに期待できる
	グラディウスIII	コナミ	7800	5000	▼600	2200	▼700	4000円台まで値下がる。今は待ち
さ	シムシティー	任天堂	8000	6000	△400	3000	△200	高人気。新品でも在庫が少ない
た	ダライアス　ツイン	タイトー	8500	5300	▲400	2100	▼100	なぜか5000円台。買いは控えよう
	ドラッケン	ケムコ	8500	4700	▼1300	2000	▼800	在庫あふれて暴落。値上がり前に
は	パイロットウイングス	任天堂	8000	4800	▼700	1900	△700	じわじわ値下がる。そろそろ買い
	遥かなるオーガスタ	T＆Eソフト	9800	6000	▼900	2700	▼400	まだ割高感あり。ファン以外待ち
	ファイナルファイト	カプコン	8500	5500	▼400	2400	▼200	人気も在庫もある。待つのも良い
	ポピュラス	イマジニア	8800	5100	▼300	2000	△500	面白さに気付けば5000円は安い
わ	ワンダラーズ　フロム　イース	トンキンハウス	8800	6600	——	3300	——	ROM^{2}ユーザーはPC版が買い

●ファミコン

	タイトル	メーカー	定価	中古価格相場 買うとき	前比買	売るとき	前比売	コメント
あ	蒼き狼と白き牝鹿　ジンギスカン	光栄	9800	3100	△100	1300	△300	買値はこの辺りで落着きそうだ
	悪魔城スペシャル　ぼくドラキュラくん	コナミ	5800	3900	△300	1700	△200	辛口アクションファンにおすすめ
	アドベンチャーズ　オブ　ロロ2	HAL研究所	5900	3200	△200	1500	▼100	固定画面のPZGファンは買い
	維新の嵐	光栄	11800	5600	▼600	2000	0	信長型以外のSLGをしたい人へ
	いただきストリート　私のお店によってって	アスキー	6800	4900	△300	2300	△300	なかなか値下がりしない。待ち
	井出洋介名人の実戦麻雀II	カプコン	8500	5900	▼100	3000	△600	シリーズファン以外は見送ろう
	ＡＤ＆Ｄプールオブレイディアンス	ポニーキャニオン	9800	5900	——	2500	——	アメリカ風味の3D RPG。待ち
	エジプト	ヒューマン	3800	2900	0	1500	△100	PZGファンは買い。他は見送り
	ＳＤガンダム外伝　ナイトガンダム物語	バンダイ	6800	2800	▼600	1300	▼500	ついに2000円台。PRGファンへ
	おぼっちゃまくん	テクモ	6500	4100	▼100	1700	△500	この価格なら『いたスト』が買い
か	ガンサイト	コナミ	6000	3100	▼100	1600	△100	価格横ばい状態。しばらく待ち
	究極ハリキリスタジアムIII	タイトー	6900	4500	△300	1900	0	価格落着かず。安価な前作買う?
	ぎゅあんぶらあ自己中心派2	アスミック	6500	4500	△500	1900	△100	さらに値上がりMD版も高人気
	ＫＬＡＸ	ハドソン	5800	3100	△200	1400	▼200	PC版2680円、MD版は1960円
	グランドマスター	バリエ	6500	3400	△400	1700	△200	上昇。2000円台は望めそうにない
	けろけろけろっぴの大冒険	キャラクターソフト	3980	2700	▼100	1300	▼100	PZGファンはプレイして損なし
	ココロン	シュールドウェーブタケル	6500	3900	▼300	1700	▼300	ACG嫌いな人にもおすすめ。買い
	ゴルビーのパイプライン大作戦	徳間書店	4900	2800	▼700	1000	▼200	落ちものファン以外の人になら
さ	三国志II	光栄	14800	8000	△200	3200	▼300	安くはなってきたがしばらく待ち

中古ソフトトピックス

夏休み中のセール お見逃しなくっ!!

学生には、なくてはならない一大イベント〝夏休み〟。どんなお店でも長期休暇にはセールを行うもの。もちろん中古ショップにも同じことが言えます。普段、棚の奥に眠っているようなソフトをワゴンセール商品にしたり、通常価格よりも、1割程度よけいに値引きしたりすることがあるのです。意外な掘り出し物に出会える確率が高いのもこの時期。早速中古ショップへ出掛けましょう。4月号から紹介している〝古き良きソフト〟を店頭で見掛けたら要チェック! 6本すべて購入しても、新作ソフト約1本分の値段で買えてしまうのですよ!

今月の価格表を注意してみると〝売るとき〟が全体的に上昇していることに気づきます。これは、長期休暇前に在庫数を確保するため、お客に対し、ソフトを売りやすくさせているのです。



 ●中古価格相場の〝前比〟とは、前回8月号で調査した時点('91年6月上旬)での相場価格との差を示しています。上昇したものは△、下降したものは▼です。前回のデータのないソフトは—になっています。

	タイトル	メーカー	定価	中古価格相場				コメント
				買うとき	前比買	売るとき	前比売	
さ	シャドウブレイン	ポニーキャニオン	9800	5500	▼300	1900	▼200	3Dダンジョン好き以外は待ち
	じゅうべえくえすと	ナムコ	7800	4400	△500	1600	0	変動激しい。2500円ソフトもある
	水滸伝	光栄	11800	5500	▼1200	2100	△100	さらに値下がった。そろそろ買い
	スーパーチャイニーズ3	カルチャーブレーン	6300	4000	△100	2100	△300	値下がらず。3000円台前半で買い
	スーパーマリオブラザーズ	任天堂	4900	1700	▼300	500	▼300	今も十分遊べる。未経験者は買い
	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂	6500	4100	▼100	1800	▼400	3000円台まで落ちれば買いやすい
	すごろクエスト	テクノスジャパン	6500	4600	——	2300	——	割高感あり。『いたスト』を買う？
た	ダークロード	データイースト	6800	4700	△500	2300	△100	品切れ店続出。見つけたら、即買い
	大航海時代	光栄	11800	8200	△600	3400	△300	まだ待ち。6000円台のお店あり
	タイトーバスケットボール	タイトー	5900	4300	▼200	2000	▼300	値崩れ望めず。半値まで様子見ろ
	高橋名人の冒険島2	ハドソン	5800	3700	▼900	1800	▼300	安くなってきた。1なら1680円目安
	ダブルドラゴンIII	テクノスジャパン	6200	4400	△400	2200	△200	ファン以外にはおすすめしない
	チャンピオンシップボウリング	アテナ	4980	3700	△700	1800	△700	2000円台目前で価格上昇。待ち
	超人狼戦記ウォーウルフ	タカラ	6500	4400	——	1800	——	忍者龍剣伝ファンにお進め
	つっぱりウォーズ	サミー工業	6800	4500	——	1900	——	つっぱりケンカアクション。待ち
	テクモボウル	テクモ	6900	4500	△500	2100	△300	なかなか値下がらない。根気待ち
	テクモワールドカップサッカー	テクモ	5800	4200	0	2200	△200	テクモスポーツファン以外は待ち
	デジタルデビル物語　女神転生II	ナムコ	7800	4500	△300	2200	△100	ファン以外は3000円台なら損なし
	テトリス	ビー・ピー・エス	4900	3300	▼400	1600	▼200	業務用タイプを望むならGB版を
	天地を喰らうII～諸葛孔明伝～	カプコン	8500	5800	▼100	2600	△600	シリーズファンは買い。他は待ち
	ドクターマリオ	任天堂	4900	3700	▼100	2000	0	回転速い。こまめに店頭チェック
	ドラゴンクエスト	エニックス	5500	2100	100	900	0	未経験者は要プレイ。迷わず買い
	ドラゴンクエストII　悪霊の神々	エニックス	5500	1500	0	600	0	パスワードに耐えられれば買い
	ドラゴンクエストIII　そして伝説へ…	エニックス	5900	1400	△100	300	▼200	シリーズ未経験者はIIIからプレイ
	ドラゴンクエストIV　導かれし者たち	エニックス	8500	2100	▼400	700	▼300	2000円切るか。シリーズ計7100円
な	ナムコット麻雀III	ナムコ	4900	3900	△300	2000	△200	手頃価格。初心者雀士におすすめ
	ＮＹニャンキーズ	アトラス	6200	3700	▼900	1500	△100	あと少しで2000円台へ。今は待ち
	忍者じゃじゃ丸銀河大作戦	ジャレモ	5800	4200	△1100	1800	0	なぜか大幅UP！ 迷わず待ち
	忍者龍剣伝III　黄泉の方舟	テクモ	6200	4400	——	2100	——	シリーズファン買い。良作ACG
	熱血高校ドッジボール部　サッカー編	テクノスジャパン	5900	4100	△100	1900	▼100	割高感。くにおファン以外待ち
	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	11800	7200	△600	3200	▼600	また7000円台に。変動が激しい
は	爆笑人生劇場2	タイトー	5900	4800	△1300	2700	△500	今月も売りは◎。買いは控えよう
	パチ夫くん3　帰ってきたパチオくん	ココナッツジャパン	7980	5000	△400	2400	△300	いつまでたっても値下がりなし
	パラソルヘンベえおとぎの国は大さわぎ	エポック社	6500	4300	△300	1900	△100	3000円台前半まで待ち。売りは○
	パラメディスII	ホット・ビィ	5500	3600	▼600	1700	▼200	3000円切れば買ってもいい頃
	飛龍の剣スペシャルファイティングウォーズ	カルチャーブレーン	6300	4400	——	2300	——	シリーズファン以外は待ち
	ファイナルファンタジー	スクウェア	5900	3000	▼300	1400	▼100	2000円台突入か？迷わず買い
	ファイナルファンタジーIII	スクウェア	8400	2800	△700	700	▼500	約7割引。買っても売るなが鉄則
	ファジカルファイター	シグマ商事	6200	4200	0	1600	0	ファジーな価格!? しばらく待ち
	ファミコン・トップマネジメント	光栄	9800	5500	△500	2300	▼300	5000円切らずに価格上昇。待ち
	ファミスタ'91	ナムコ	4900	3800	△300	1800	△300	PC版と比べ、好みのほうを買え
	ファミリーサーキット	ナムコ	3900	2800	△100	1500	0	'91が控えていても、値下がらない
	ファミリーブロック	アテナ	5500	3200	0	1300	0	ブロック崩しが好きな人は買い
	ふしぎの海のナディア	東宝	6500	4500	△500	2200	△200	3000円台ならず。比較的、在庫薄
	ボンバーマンII	ハドソン	5800	4300	——	2300	——	この価格ならPC版をおすすめ
ま	麻雀倶楽部　永田町	ヘクト	9700	6000	▼700	2500	△300	割高感あり。値崩れに期待しよう
	マイトアンドマジック	学研	8500	5000	▼100	2300	△100	今だ横ばい状態。売値は結構、高価
	まじかる★タルるートくん　ファンタスティックワールド	バンダイ	5800	4400	△400	2500	0	品薄続く。3000円台まで待って買い
	マジックダーツ	セタ	7700	4500	▼200	2000	△400	割高。3000円を切れば買ってよし
	メタルマックス	データイースト	7800	5000	▼800	2300	▼200	まもなく4000円台。それまで待ち
や	役満天国	任天堂	6500	4700	——	2500	——	久々、任天堂麻雀。やや割高感あり
	夢ペンギン物語	コナミ	5800	4100	△900	2100	△300	価格大幅ＵＰ。在庫不足のためか
ら	ラグランジュポイント	コナミ	8500	5600	▼300	2500	△500	5000円切れば迷わず買い。あと少し
	ランペルール	光栄	11800	7100	▼1800	3300	▼200	価格ダウン。ファンは迷わず買い
	ロックマン	カプコン	5300	3900	▼100	1800	▼1700	自称アクションファンは要プレイ
わ	ワギャンランド2	ナムコ	5800	4100	△100	1800	0	3000円台半～4000円台前半が相場

●これら価格相場は、目安として７月上旬現在の平均値を算出したものです。必ずしも、この価格そのものでソフトの売買ができるとは限りません。なお、編集部では、各店舗売買価格はお答えしかねますので御了承下さい。

新作ソフトの動向を探る!!

新作に覇気がないファミコンソフト

６月に発表されたファミコンソフトは８本。最近の新作リストを見ると、ファミコンはこのまま衰退してしまうのか？　と思われても仕方ない状況です。一部の続編を除いて、他はドングリの背比べといった感じ。『忍者龍剣伝III』は比較的売れていますが、『ボンバーマンII』はあまり出ていない様子。ＰＣ、ＧＢ版のときほど盛り上がっていません。『ダークロード』『メタルマックス』『ココロン』は今だ人気持続中。

●ボンバーマンII（FC定価5800円）

協力店	買うとき	売るとき
A店・東京	¥4640	¥2000
B店・東京	¥3980	¥2300
C店・大阪	¥4000	¥2500
D店・大阪	¥4060	¥2000

今一番稼動しているのはメガドライブだ

ＭＤ本体が売れています。「月に２～３台は売れて行きますね。」（ぴゅう国立店・佐藤）。日本で一番遊ばれているのはＭＤのようです。『アドバンスド大戦略』『マーベルランド』などが当たっていることからも、このことを裏付けています。７月発売予定の『ヘッジホッグ』『球界道中記』『ベアナックル』などの前評判の良さから予想してもＭＤは、今後の市場拡大に期待が持てるハードと言えます。さらに、意外な展開を見せているのが、『ガデュリン』（ＳＦＣ）。やはり『ドラクエ』型ＲＰＧに飢えていたＳＦＣユーザーの心に、火がついたのでしょうか。ＦＣも負けずに良いソフトを送り出してほしいですね。

●アドバンスド大戦略（MD定価8700円）

協力店	買うとき	売るとき
A店・大阪	¥6960	¥2500
B店・大阪	¥6200	¥3000
C店・東京	¥6000	¥4000
D店・東京	¥6090	¥3000

●PCエンジン

	タイトル	メーカー	定価	中古価格相場 買うとき	前比買	売るとき	前比売	コメント
あ	アウトラン	NECアベニュー	7200	4300	▼600	1800	△100	9日発売のMD版をおすすめする
	アドベンチャーアイランド	ハドソン	5300	4100	△1500	2000	△1000	値崩れ状態から脱出。売りは可能
	イースIII　ワンダラーズフロムイース(CD-ROM)	ハドソン	7200	4600	▼400	1900	▼500	SFC版よりも断然、おすすめ
	1943改	ナグザット	7200	4900	△100	2000	△200	4000円切るまで辛抱強く待とう
	エグザイル　時の狭間に(CD-ROM)	日本テレネット	6780	4300	△300	1800	△300	価格安定せず。変動をチェック
	F-1　サーカス	ニチブツ	6900	4800	△300	2300	▼200	続編のアオリを受けて上昇。待ち
	エルディス(CD-ROM)	メサイヤ	6500	4200	△100	1900	△100	3000円台前半狙い。それまで待ち
	ＯＥＤＯ　808(CD-ROM)	メサイヤ	6500	4200	▼800	1800	0	値下がり開始。3000円台まで待ち
	おぼっちゃまくん	ナムコ	6800	4300	△100	1700	0	割高感あり。地道に値崩れ待ち
	オルディネス(SG専用)	ハドソン	9800	3200	▼300	1500	△300	SGユーザーならもちろん買い
か	改造町人シュビビンマン2・新たなる敵	メサイヤ	6600	4700	△800	1900	△200	価格不安定。半値以下まで待ち
	カダッシュ	タイトー	6600	4500	△500	2000	0	再販しても値下がらない。待ち
	クイズアベニュー(CD-ROM)	NECアベニュー	5800	3700	▼900	1800	▼300	クイズファン買い。他はいらない
	クイズまるごとTHEワールド(CD-ROM)	アトラス	6200	3900	▼1100	1700	△200	アベニューよりもおすすめ。買い
	コズミックファンタジー2　冒険少年バン(CD-ROM)	日本テレネット	6780	4500	△300	1900	△100	シリーズファン以外は、いらない
	コブラII　伝説の男(CD-ROM)	ハドソン	6500	4400	——	2100	——	見るAVG。Ｉファンは買い控え
	コラムス	日本テレネット	6400	4200	0	1700	▼200	GTで遊びたい人以外はMD版を
さ	サイバーナイト	トンキンハウス	6800	4600	△400	2100	△300	値下がらず。あきた人は売りどき
	サイレント　デバッガーズ	データイースト	6800	4600	△600	1900	△400	値崩れに期待。2000円台まで待ち
	三国志　英傑天下に臨む(CD-ROM)	ナグザット	8800	4000	▼1300	2200	▼300	SLGファン以外にも、おすすめ
	シャーロック・ホームズの探偵講座(CD-ROM)	ビクター音楽産業	7200	4700	——	2200	——	シャーロックホームズファン買い
	ジャッキーチェン	ハドソン	6500	3500	△500	2000	△200	値上がった。買い控えて売りは良
	スーパー桃太郎電鉄	ハドソン	5800	4800	△300	2600	△1400	あるときに買え。品薄状態が続く
	スプラッシュレイク(CD-ROM)	NECアベニュー	5800	3700	——	1700	——	パズル要素を含んだACG。待ち
	ゼロヨンチャンプ	メディアリング	6900	4200	△300	2100	△100	売値買値ともに上昇だが両方待ち
	戦国関東三国志(CD-ROM)	インテック	7800	5100	——	2300	——	光栄SLGファンは買う必要なし
た	大魔界村(SG専門)	NECアベニュー	10800	3100	△200	1200	△200	続980円で売っているお店もある
	ダウンロード2(CD-ROM)	NECアベニュー	6800	3700	▼300	1500	▼300	2480～3480円狙い。1は1980円目安
	ダライアスプラス(SG対応)	NECアベニュー	9800	3200	△200	1300	▼200	1980円～2480円で手に入れられる
	デッドムーン	Ｔ．Ｓ．Ｓ．	7400	3300	△600	1300	0	1980円のお店あり。某量販店にて
	ＴＶスポーツフットボール	ビクター音楽産業	6700	4900	△900	2100	△500	平均買値高いスポーツもの。待ち
は	バスティール(CD-ROM)	ヒューマン	6500	4100	△100	1700	△100	SF SLGファンへ。BGM良
	パチ夫君　幻の伝説(CD-ROM)	ココナッツジャパン	12800	8100	▼800	3300	△300	6980～8980円が目安。ファンは買い
	ハットリス	マイクロキャビン	5800	3700	▼100	1900	0	3000円切れば悩まずに買える価格
	パラソルスター	タイトー	6600	4500	△700	1900	△500	一連のファン以外見送るのが無難
	パワーイレブン	ハドソン	5800	4500	——	2400	——	良質サッカーゲーム。まだ高値
	ファイナルマッチテニス	ヒューマン	5700	4200	△200	1900	▼300	必ず値下がる。3000円台で買い
	ファイヤープロレスリング	ヒューマン	6300	4500	0	2300	▼100	変動なし。この辺りが限界点か
	フォーメーションサッカー　ヒューマンカップ'90	ヒューマン	5500	4500	0	2400	△100	同じく変動なし。品薄状態続く
	プロ野球ワールドスタジアム'91	ナムコ	5800	4400	△900	2000	△500	3480円～が狙い目。売りは手頃
	ヘルファイヤーＳ(CD-ROM)	NECアベニュー	6800	4400	△400	2100	△100	ＭＤ所有者にはＭＤ版をおすすめ
	ポピュラス	ハドソン	7800	5000	▼400	2000	0	プロミストランドも発売する予定
	ボンバーマン	ハドソン	5300	4300	△300	2200	△400	5人プレイを味わいたい人は買い
	ポンピングワールド(CD-ROM)	ハドソン	4500	3000	▼600	1500	0	定価が安く低値引だが買値は安価
ま	麻雀学園　東間宗四郎登場	フェイス	7980	7300	▼300	4300	△300	超希少価値ソフト。見つけたら買い
	魔笛伝説　アストラリウス(CD-ROM)	アイ・ジー・エス	6300	4000	——	1900	——	音楽が武器の変ったＲＰＧ。待ち
	魔晶伝紀ラ・ヴァルー(CD-ROM)	工画堂スタジオ	7200	4600	△400	2100	△100	不安定期に突入。3000円台まで待ち
	マスター・オブ・モンスターズ(CD-ROM)	マイクロキャビン	6500	4200	▼600	1800	▼200	割高感。3000円台前半まで待とう
	マンホール(CD-ROM)	サン電子	6500	4200	▼800	1900	0	品切れ状態続く。見つけたら買い
	モトローラーII	メサイヤ	6500	4600	△100	2200	△300	価格安定状態続く。しかし、割高
ら	ラストハルマゲドン(CD-ROM)	ブレイングレイ	7500	4200	▼700	1900	0	さらに値下がり。3000円台狙えるかも
	レジェンド　オブ　ヒーロー　トンマ	アイレム	7000	4600	△600	1700	△400	半値まで値下がれば買うのも良し
	ロードスピリッツ	バック・イン・ビデオ	7200	4600	△600	1800	0	2000円台まで落ちれば買いかな
わ	ワルキューレの伝説	ナムコ	6800	3800	▼100	1700	▼300	箱・説ナシなら400円で購入可能

このソフトを買えっ!! 各店のオススメゲーム

イベントと在庫の数なら負けません

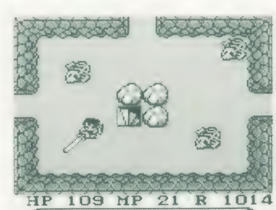
東京都・ぱお福生店

4月号で紹介した〝ぱお立川店〟の姉妹店が、6月21日、東京都福生市にオープンしました。ＪＲ青梅線・福生駅から歩いて5分程のところに、お店はあります。

近所にＴＶゲーム専門店がないせいなのか、お客さんの入りは上々。「開店後、2週間ほどで、すでに固定客ができました。お客さんに対し、こちらから積極的に話しかけてあげることで馴染みやすくなるようですね」と、コミュニケーションを欠かしません。

在庫ソフト数は豊富なようですね。「ええ。いつでもお客さんのニーズに答えられるよう、在庫管理を怠りません。ほとんどの場合、その場でソフトを手渡しできるようにしていますよ」。

ところで、今後のセール予定を聞かせて下さい。「8月から毎週日曜日に、ＳＦＣや『ＦＦⅣ』が当たる抽選を行います。どんなソフトでも1本購入ごとにチケットを1枚差し上げ、それを使って福引きをしてもらいます。詳しくはお店までおこし下さい。各商品も高値引で売り出しています」とのこと。



←気軽に遊べて面白い。このあたりが人気の秘密といえる

●人気ソフトBEST10

	タイトル	価格
1	聖剣伝説　FF外伝	￥3867
2	ガデュリン	￥7263
3	シムシティー	￥6990
4	アドバンスド大戦略	￥6960
5	ゲームボーイウォーズ	￥2650
6	まじかる★タルるートくん(GB)	￥1980
7	ボンバーマンII(FC)	￥3980
8	つっぱりウォーズ	￥3504
9	エイリアンストーム	￥4680
10	マーベルランド	￥4980

コメント欄の注意事項●文中の略語は以下の通りです。ＡＣＧ・アクションゲーム／ＡＶＧ・アドベンチャーゲーム／ＰＺＧ・パズルゲーム／ＲＰＧ・ロールプレイングゲーム／ＳＬＧ・シミュレーションゲーム／ＳＴＧ・シューティングゲーム

●ゲームボーイ

	タイトル	メーカー	定価	中古価格相場 買うとき	前比買	売るとき	前比売	コメント
あ	一発逆転！DX馬券王	アスミック	5900	3600	▼1000	1700	▼200	競馬に勝ちたい人以外はいらない
	エアロスター	ビック東海	3300	2500	——	1300	——	カーレース風STG。まだ待ち
	SDガンダム　GARVSオペレーションガンダム	バンダイ	3500	2300	▼500	900	▼100	ガンダムファン以外はいらない
	F1スピリット	コナミ	3500	2600	△200	1100	0	この価格ならファミサーキットを
	鬼ヶ島パチンコ店	ココナッツジャパン	3500	2400	▼100	900	▼200	いつでもどこでも遊びたい人へ
か	キッチンパニクック	ココナッツジャパン	3800	2600	▼400	1100	▼200	ACG好きな人なら買うのも良し
	ゲームボーイウォーズ	任天堂	3500	2700	▼200	1400	△100	ファミコンウォーズファンは買い
さ	Sa・GaII　秘宝伝説	スクウェア	4800	2600	▼1100	700	▼1200	値崩れ開始!?　値上がり前に買い
	サッカー	トンキンハウス	3500	2500	——	1200	——	ハデなキック技が使えるサッカー
	サンリオカーニバル	キャラクターソフト	3296	2500	▼200	1200	△200	ファミコン版を買ったほうがお得
	ジャングルウォーズ	ポニーキャニオン	4800	3800	——	1900	——	遊びやすいRPG。お初の人へ
	人生ゲーム伝説	タカラ	3980	2900	——	1400	——	ほんものを知らない人なら買いか
	スノーブラザースジュニア	ナグザット	3800	2600	▼300	1100	0	タイトー型面クリアＣＧファンへ
	聖剣伝説−F．F外伝−	スクウェア	4800	3800	——	1900	——	ゼルダ型ACGファンは絶対買い
	ソロモンズ倶楽部	テクモ	3300	2000	▼500	800	0	2000円切っているFC版をお進め
た	大戦略	ヒロ	4800	3600	——	1700	——	割高感あり。3000円切るまで待ち
	ドクターマリオ	任天堂	2600	2000	▼100	800	▼100	現状維持。買って損はないが品薄
な	熱血高校サッカー部　ワールドカップ編	テクノスジャパン	3500	2500	▼200	1100	0	くにおサッカーファン以外は待ち
は	パロディウスだ！	コナミ	3800	2700	▼200	1200	0	STGファンは絶対買い。良質
	ファミリージョッキー	ナムコ	3500	2600	▼100	1200	△200	あきた人は売り。PC版の資金に
	ボンバーボーイ	ハドソン	3500	2500	▼100	1000	0	ハードに合わせたボンバー選びを
ま	まじかる☆タルるートくん	バンダイ	3500	2600	——	1400	——	FC版ほど評価は高くない。待ち
ら	ラッキーモンキー	ナツメ	3090	2200	▼200	900	▼100	自称ACGマニアは要プレイ！
	レジェンド−明日への翼	クエスト	4500	3100	▼200	1500	△300	割高。ジャングルウォーズを買え
わ	ワールドアイスホッケー	アテナ	3500	2400	▼300	900	▼100	売りも買いも控えたほうが無難

●メガドライブ

	タイトル	メーカー	定価	中古価格相場 買うとき	前比買	売るとき	前比売	コメント
あ	アークス　オデッセイ	ウルフチーム	8500	4800	——	2000	——	価格は安いが在庫が少ない。待ち
	アイラブ・ミッキーマウス不思議のお城大冒険	セガ	4800	3700	△500	2000	△200	今だに高人気。この価格でも買い
	アドバンスド大戦略〜ドイツ電撃作戦〜	セガ	8700	6500	——	3300	——	やや高値。SLGファンは買い
	ヴォルフィード	タイトー	4900	3100	▼300	1500	△100	2000円台狙い。在庫数はそこそこ
	エアロ　ブラスターズ	KANEKO	6000	4100	△300	1900	△100	値下がりを待って買い。3000円台
	エイリアンストーム	セガ	6000	4400	——	2100	——	ゴールデンアックスない人は買い
か	片山まさゆきの麻雀道場	ゲームアーツ	6800	4600	△400	2200	△300	値崩れせず安定。様子を見よう
	コラムス	セガ	5500	3800	△800	1900	△200	再び3000円台後半。売値も上昇
さ	サンダーフォースIII	テクノソフト	6800	3800	▼200	1700	0	買いどき。持っておきたい１本
	紫禁城	サン電子	6500	4300	▼300	1900	△100	3000円台で買い。おすすめPZG
	ジノーグ	メサイヤ	6500	4400	△1100	2100	△100	買値一気に上昇。買い控え売り良
	シャイニング＆ザ・ダクネス	セガ	8700	5500	△500	2200	▼200	声買いの回転速い。あるときに買い
	JOE MONTANA FOOTBALL	セガ	6000	4800	△400	2300	△500	品薄状態続く。値崩れは望めず
	スーパーモナコＧＰ	セガ	6000	3900	▼400	1800	▼200	コンスタントに売れる。あれば買
	セイントソード	タイトー	6800	4500	——	2000	——	カダッシュタイプのACG。待ち
	ゼロウイング	東亜プラン	8000	5200	▼200	2400	△200	3000円後半から4000円台なら買い
た	ダライアスII	タイトー	8900	4000	△100	1800	0	3480〜3980円狙い。買って損なし
は	ファステスト・ワン	ヒューマン	7500	4900	——	2300	——	多人数プレイならトリプルバトル
	ふしぎの海のナディア	ナムコ	6500	4600	△300	2400	△400	品薄。新品、中古ともにあれば買い
	ブルーアルマナック	講談社総研	8700	5000	▼1400	2100	△100	一気に値下がり。4000円台なら
	ボナンザブラザーズ	セガ	6000	4200	0	1900	△100	割高。3000円台前半が買いどき
ま	マーベルランド	ナムコ	7000	4900	——	2000	——	業務用ファンもACGファンも買
ら	ラングリッサー	メサイヤ	7300	4900	▼900	2500	△500	新品、中古ともに品薄。あれば買い
	レッスルウォー	セガ	6000	4300	——	2100	——	プロレスゲームファンなら買い
	レッスルボール	ナムコ	5800	4200	▼300	2300	△200	欲しけりゃ見つかるまで探そう!!

市場を動かす力を持つ子供たちの噂

えっ！ゲームギアが生産中止なになるの!?

６月中旬、関西を中心に妙な噂が広がりました。最近、盛り上がりつつあるＧＧが、生産中止になるというのです。必然的にソフトも作られなくなると思ったユーザーがＧＧを売りに出そうとしたのです。

「ＧＧを買い取ってくれ、という電話が毎日のようにかかってきました。その都度、中止にはならない、とお客さんに伝えてきたんですけど」(おさるの館・清家)。おさるの館のはたらきかけもあって今では、ほとんど電話はこないとか。「おさるの館では噂を逆利用して、ゲームギア用ソフトを売り出し商品にしました。『キネティック〜』『倉庫番』『ペンゴ』が1200円、『ミッキーマウス』『パックマン』などほとんどを1400円で売っています」(清家)。発売予定リストを見る限り、秀作ソフトになり得るタイトルもあり、ＧＧは安泰といったところ。

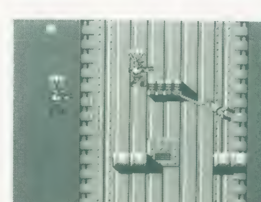
今だからこそ古き良きソフト

ジャンプができない変わったアクション

第６回。斬新なワイヤーアクションがウリの『ヒットラーの復活』。

アーケード版『トップシークレット』からの移植。縦横スクロール型のアクション。アルバトロス計画を阻止するために全12エリアを戦い抜き、スーパージョーを助け出すのが目的。銃と伸縮自在のワイヤーを使いこなして戦う。

スクロール型ＡＣＧにしては珍しくジャンプという要素が排除されている。手持ちのワイヤーを天井や壁に引っ掛けて先へ進むのだ。テクを身につけるほどに、面白さが増してくるゲーム。



←1980〜2980円が目安。かなり在庫が少ないのでまめにお店をチェックしよう

訂正とお詫び●8月号で、取材協力店の電話番号に誤りがありました。「ドラゴン古市店☎0729(57)5993」「ぴゅう国立店☎0425(72)7160」に訂正し、お詫び致します。

●価格相場表は以下の協力店によるものと編集部が独自に取材したものを集計したデータで作成しました。御協力いただいた方々に御礼を申し上げます。
●わんぱくこぞう03（3863）0901　●おさるの館06（458）0801　●ぱお福生店0425（52）8780　●ぴゅう国立店0425（72）7160



まるで、絵の塊のようなゲームだ。

(絵: グラフィック)

「メタルスレイダーグローリー」は、
まるで、絵を塊にしたような、
SFアドベンチャーゲーム。
ゲームのシーンひとつひとつが、
作者の頭⇨手⇨紙(デッサン画)に描かれ、
それがゲームへとなっていく。
ただグラフィックに凝っているとか、
アニメシーンがいっぱいあるとか、
そういう小手先の派手さじゃないんだなぁ。
もし君かこのゲームを手にして、
遊ぶというよりは、観賞するという気分にさせられてきたら、
きっとこの本が欲しくなる。
きっと。

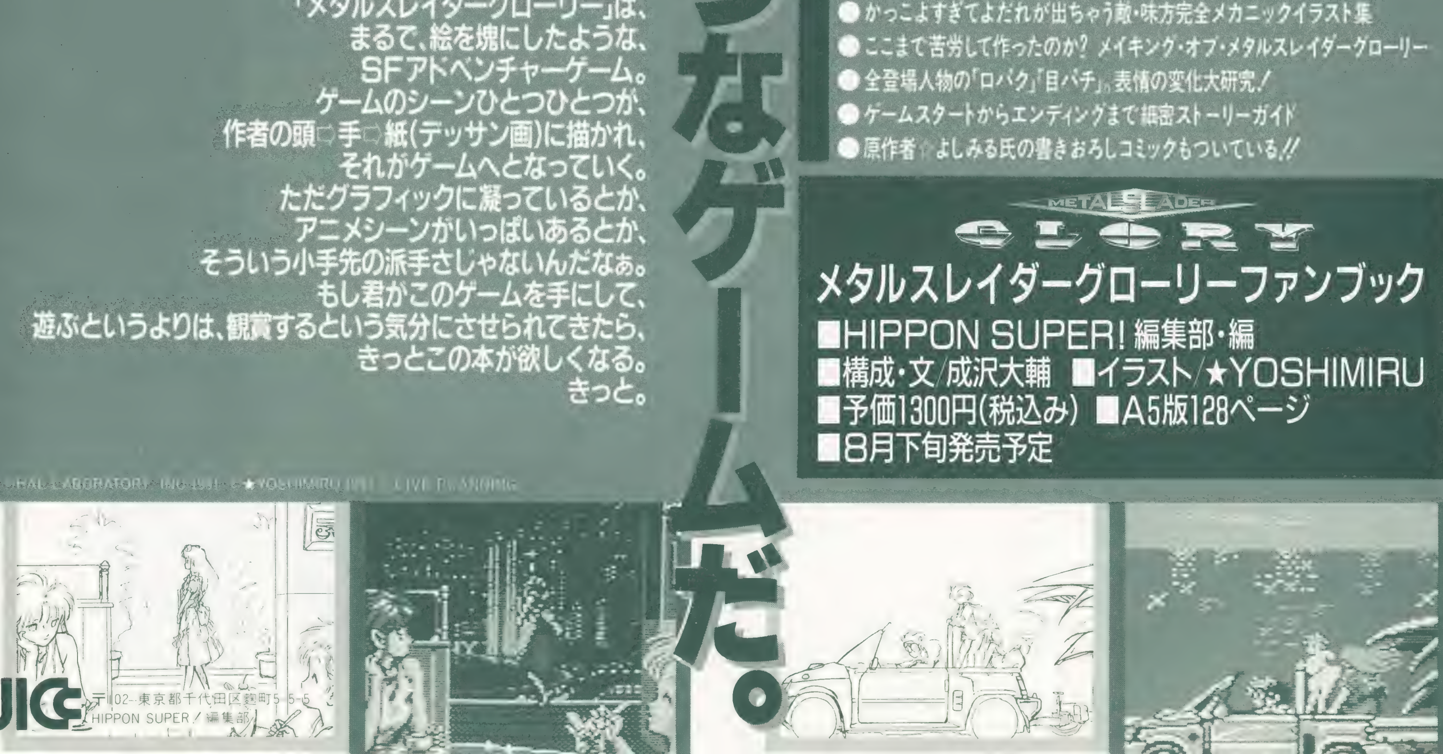
メタルスレイダーグローリーファンブックのおもな内容

- エリナの入浴シーンもある日常生活情報満載の人物ガイド
- かっこよすぎてよだれが出ちゃう敵・味方完全メカニックイラスト集
- ここまで苦労して作ったのか? メイキング・オブ・メタルスレイダーグローリー
- 全登場人物の「ロパク」「目パチ」。表情の変化大研究!
- ゲームスタートからエンディングまで細密ストーリーガイド
- 原作者☆よしみる氏の書きおろしコミックもついている!!

METAL SLADER GLORY

メタルスレイダーグローリーファンブック

■HIPPON SUPER! 編集部・編
■構成・文/成沢大輔 ■イラスト/★YOSHIMIRU
■予価1300円(税込み) ■A5版128ページ
■8月下旬発売予定



JICC 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 HIPPON SUPER!編集部

Invitation from HIPPON SUPER!

'91年盛夏、机上旅行なら幻想世界へ。

熱さでいかれてしまいそうな
CRAZY SUMMER NIGHT!
おつむだけでもひんやりといこうぜ
だから、
Welcome to The Fantasy World



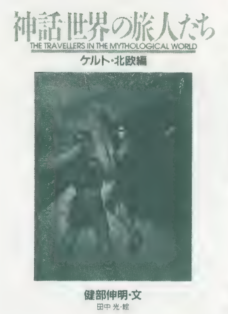
ハイラル地方は夢と冒険のメッカ。理力の三角形(トライフォース)の輝きが勇気・知恵・力の源です。

コミック版
リンクの冒険
未将崎雄・作
8月下旬発売/予価980円

ＳＦＣ新ゼルダの伝説が先か、それともコミック版リンクの冒険が先か!? ほんっとぉ～におまたせしました。こちらはついに完成です。この長きにわたる制作期間も作者のこの作品にかける情熱ゆえ。そうおみしりおきのうえ、お手にとってページをめくってみてください。

再びハイラルを覆いつくす魔物たちの邪悪なたくらみとは？　リンクは再びトライフォースの輝きをとりもどすことができるのか？　そしてゼルダの運命は……!?

初心者から上級者まで、すべてのＲＰＧファン熱中・興奮のひとときを、お約束いたします。



アイルランド～北欧は精霊たちの集う地。日頃のウサをはらすにはうってつけ。

神話世界の旅人たち ケルト・北欧編
健部伸明・著/田中 光・画
定価1650円

ＲＰＧはここから始まった。そう評しても過言ではありません。精霊、ドルイド……ケルト・北欧の神話世界の住人たちは、いつもロープレのメインキャラクター。そんな彼らの素性を徹底的に明かしてくれるのが、この一冊。

本誌好評連載に大幅加筆。幻想世界の旅を楽しみながら、より深い造詣を身につける。テーブルトークのプレイ、コンピュータゲームのキャラクターメイキング等々、ＲＰＧプレイが一層楽しくなること、うけあいです。田中光のイラストレーション、健部伸明の重厚な筆が、薄闇に包まれた世界を、細密に再現します。



リルガミン周辺は魔法、様々な幻想種族、怪物に満ちた地。何度訪れても楽しい。

ウィザードリィ 小説アンソロジー
佐山アキラ・手塚一郎・ベニー松山・著
8月下旬発売予定/予価1200円

ウィズ・フリークでありファンタジー作家でもある、御存知３人の作家たちが筆を競う超豪華プロジェクト、ついに堂々のゴールイン。ゲームプレイだけでは味わうことのできない、ウィザードリィ・ワールド。それは、愛と冒険と悪夢のタペストリー。それぞれの持ち味で綴る、全三編のアンソロジーは、これまでのウィザードリィ・ノベルスをはるかに超える興奮へと、読者を誘います。

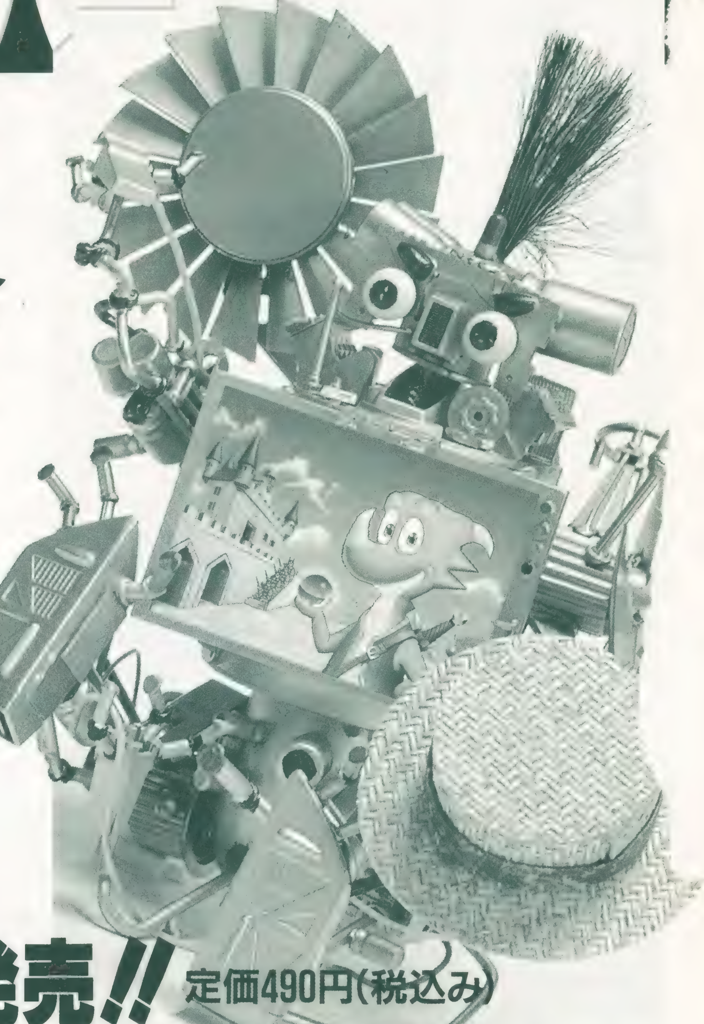
真夏の夜の愛読書として、ぜひあなたの枕もとに。湿度も不快指数も熱帯夜も、ページをめくるたびにふっとんでしまう……!

JICC ジック　〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
HIPPON SUPER! 編集部
※定価は全て税込みです。

スーパーTVゲームマガジン
ヒッポンスーパー

HiPPON MONTHLY SUPER!

SUPER FAMICOM, FAMICOM, PC-ENGINE, MEGA-DRIVE, GAME-BOY…etc. FOR ALL TV GAMES



暑さに負けず、ゲームしてるかい？ 夏のゲーム選びには全ハード対応のTVゲームブロードウェイが大重宝。次号も人気のFFⅣを徹底攻略&大研究するぞ！

次号10月号は9月4日発売!! 定価490円（税込み）

編集後記

●仕事と称して、ＦＦⅣを暇さえあればプレイしている。次々に起るイベント、スピーディーなストーリー展開。シリーズ中のＢＥＳＴ作品。自由度の低いＲＰＧなんて…と思ってるＲＰＧファンの方も一度お試しあれ。後悔はしないと思う。（ハルク）

●「シムシティー」を買ってみたのだが、公害だの犯罪だの文句ばかりでうんざりしてしまい。44万人の都市にモンスターを呼んだり地震を起こしたりして、「マッドマックス」のような世界に変えた。ざまあみろ。てめえらの言う事など聞いていられるか。と少し怒ってみた。おわり。（根本）

●パンツ丸出し。いやー２年はいてたジーンズがもーおしりのとこブリブリやぶけちゃっててさー。ハルクさんは「早く新しいの買え！」って言うんだけど、夏は風通しがいいんだよなーこれが。今年の夏はやっぱショートパンツとこれでキマリだぞね。ブリブリ。（さく）

●ＲＰＧは〝育てる〟楽しみがある。ジーンズもまた同じ。くる日もくる日も愛情を持って穿(は)き続けると、程よく色落ちしてオリジナル感覚のジーンズが出来上がる。その間約１年。その頃になるとジーンズはもはや肌着の領域。だから、僕なんか寝る時も寝巻がわりに着ている。（内田）

●最近少し太ってしまった。やはり３食＋夜食＋間食がたたったのかね。暑くなってきて、プールや海に行くのに、このままじゃボディラインがくずれて人に見せられなくなってしまう。ってだーれも男の裸なんか見たかねーか。（依田）

HIPPON SUPER! 1991年9月号

EDITOR IN CHIEF●三橋文夫
EDITORS●根本康弘　内田聡　作山哲広
STAFF●レッカ社　キャラメルママ　辻事務所　ベントスタッフ　CB'S PROJECT　ゲームフリーク　ヘッドルーム　ベニー松山　手塚一郎　田尻智　とみさわ昭仁　石埜三千穂　鈴木みそ　石垣環　杉森健　猪野清秀　依田智雄　早川洋　山猫有限会社
DESIGNERS●アートサプライ　バナナグローブスタジオ　遊デザイン室　前嶋信行
ILLUSTRATORS●高橋政輝　阿知破英喜　キャラメルママ
RPOOFREADER●フラッパーズカンパニー

発行人　蓮見清一
編集人　井上裕務
発行所　JICC出版局　〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
電　話　（編集部）　03-3239-0237
（営業部）　03-3234-4621（東京）　06-204-1966（大阪）　052-201-4181（名古屋）
印刷所　光村印刷株式会社

※確実に手に入れたい方は、この注文票に記入してお近くの書店にお渡し下さい。

●キリトリ線●

予約注文書

書店印

JICC(ジック)出版局

テーブルトークRPG入門

健部伸明＋怪兵隊・編

予価1500円

'91年11月発売予定

03(3234)4621

氏名	住所
年令( ) 性別 男・女	TEL

●キリトリ線●

予約注文書

書店印

JICC(ジック)出版局

小説 爬虫類戦記

今泉基・原作
榎戸洋司・著

予価1100円

'91年10月発売予定

03(3234)4621

氏名	住所
年令( ) 性別 男・女	TEL

●キリトリ線●

郵便はがき

切手を貼って送ってね！

102

東京都千代田区麹町
5－5－5

JICC出版局
HIPPON SUPER！編集部
読者プレゼント係

ご住所	〒 ☎(－ －)		
お名前	(男・女)	年齢 歳	学年・職業
先月買った他のゲーム誌		この本を買った日	ほしいプレゼントNo.

●これから欲しいゲーム機は？（1つだけ）
①ファミコン(ディスクシステム・ツインファミコンを含む) ②スーパーファミコン ③PCエンジン本体 ④PCエンジンCD-ROM² ⑤メガドライブ ⑥ゲームボーイ ⑦ゲームギア ⑧PCエンジンGT ⑨ネオジオ ⑩リンクス ⑪MEGA-CD ⑫PCエンジンDuo ⑬PCエンジンスーパーCD-ROM² ⑭その他

●持っているものに○をつけて下さい
①ファミコン(ディスクシステム・ツインファミコンを含む) ②スーパーファミコン ③PCエンジン本体 ④PCエンジンCD-ROM ⑤メガドライブ ⑥ゲームボーイ ⑦ゲームギア ⑧PCエンジンGT ⑨ネオジオ ⑩リンクス ⑪その他

☆応募のしめきりは9月4日です。(当日消印有効です。)

9月号愛読者アンケート

★これからほしいソフトは何ですか。

	1位	2位	3位
ファミコン			
スーパーファミコン			
PCエンジン			
メガドライブ			
ゲームボーイ			

★今号でおもしろかったもの、興味のなかったものを選んで番号で記入して下さい。(いくつでも)

①表紙
②巻頭特集・ファイナルファンタジーIV
③モニター上の冒険
④TVゲームヒットチャート
⑤ニュースファイル
⑥ストリートファイターII座談会
⑦PICK UP! ドラキュラ
⑧絵描衛門
⑨ドラゴンズアイプラス上海III
⑩HOT GAME REVIEW スーパーテニス
⑪初段森田将棋
⑫メタルスレイダーグローリー
⑬ロイヤルブラッド
⑭BURAI 八玉の勇士伝説
⑮1941
⑯アウトラン
⑰ネメシスII
⑱フリートコマンダーVS
⑲小説「イース」
⑳リーダーズフリートーク
㉑メーカーズスクランブル
㉒TVゲーム昔話
㉓怪物博物館
㉔ホラーは踊る
㉕電脳遊戯日記
㉖漫画は愛
㉗神話世界の旅人たち
㉘TVゲームブロードウェー スーパーファミコン
㉙ファミコン
㉚PCエンジン
㉛メガドライブ・ゲームギア
㉜ゲームボーイ
㉝CD-ROM²の世界
㉞コミック・ウィザードリィ外伝
㉟役立ちコマンドデータバンク
㊱バグボーイスーパー
㊲ドラクエマスターズクラブ
㊳ファイナルファンタジーナイツ
㊴ウィザードリィ友の会
㊵スーパーテク道場
㊶中古ソフト情報局
㊷プレゼント
㊸コミック・クインティ
㊹ニューソフトストリート
㊺HIP・ON!
㊻付録・ファイナルファンタジーIVデータマップ

● おもしろかったもの〔　　　　　　　　　　〕
● 興味のなかったもの〔　　　　　　　　　　〕

★何でも言いたい放題で、どーぞ。

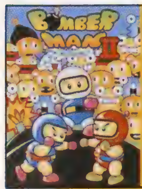
PRESENT

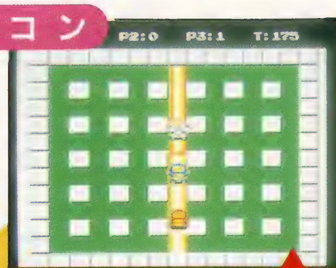
プレゼントをもらわずして、なにが人生!!

とじ込みアンケートハガキに欲しいプレゼントの番号を書いて送ってください。今回は豪勢にも114名の人に当たってしまう。本誌に対する御意見をたくさん書いて送ってください。ハガキを2枚以上書きたい人は、2冊以上本誌を買ってくれてもよいですぞ。

今回のしめ切りは 9月4日(水)
(当日消印有効)

ファミコン
ボンバーマンII





●ハドソン
① 5名

PCエンジン
パワーイレブン





●ハドソン
② 5名

PCエンジン
魔笛伝説アストラリウス





●アイ・ジー・エス
③ 3名

音楽用CD
ファイナルソルジャー組曲



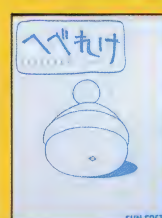
●ハドソン
④ 5名

ジグソーパズル
ココロン



●シュールドウェーブ タケル
⑤ 10名

コミック
へべれけ



●サンソフト
⑥ 20名

テレカ
ファジカル・ファイター



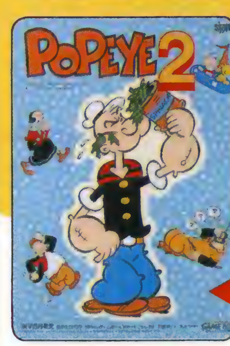
●シグマ商事
⑦ 5名

カンペンケース
ファジカル・ファイター



●シグマ商事
⑧ 10名

下じき
ポパイ2



●シグマ商事
⑩ 10名

ステッカー
ヴァリスIV



●レーザーソフト日本テレネット
⑨ 30名

マスター・オブ・モンスターズ



●東芝EMI
⑪ 10名

おめでとう！当選者発表 ―7月号―

①ラグランジュポイント（ファミコン）
福島県・高木俊夫　埼玉県・中村渉　長野県・稲葉信　奈良県・井出貴幸　長崎県・松田稔
②紫禁城（ファミコン）
東京都・瀬戸口道子　福井県・竹内成健　広島県・隅田富美子
③メタルマックス（ファミコン）
茨城県・前田速人　東京都・千田憲昭　熊本県・谷田耕二
④シャーロックホームズ（PCエンジン）
静岡県・広瀬智美　愛知県・青山茂樹　島根県・橋本晶三
⑤スノーブラザーズJr.（ゲームボーイ）
青森県・鈴木裕子　秋田県・加藤豊　山形県・林賀達志　千葉県・成毛康之　埼玉県・高野恵介
⑥ポッパーズ下敷き
北海道・徳間正実　埼玉県・大沢洋介　東京都・遠藤栄一　（ほか7名）
⑦弟切草テレカ
宮城県・廣江順一郎　千葉県・秋元智香子　神奈川県・加藤裕子　京都府・工藤康史　広島県・三原辰司
⑧F 3 & F3000テレカ
北海道・大原勝也　埼玉県・山口龍秀　愛知県・兼松伯行・西山一洋　大阪府・山内章裕
⑨忍者龍剣伝III下敷き
群馬県・一場知久　（ほか9名）
⑩エリア88・超魔界村ステッカー
福島県・木村弘　（ほか9名）

いつも元気なクインティの大活躍!!





次号のクインティをお楽しみに一っ!!

NEW SOFT STREET
●ニューソフトストリート●

キャッホーイ！　もう夏まったた中っ！　という感じの８月です！　みなさんどこに遊びに行きますか？
海！　いーですねー千葉の方なんて今年は水がキレイな所がふえたって話ですよ。山？　山もいいですねえ。
小鳥と虫の声を聞きながらの森林浴ってのもサイコーです！　みんなどんな夏休みをすごしてるのかな？

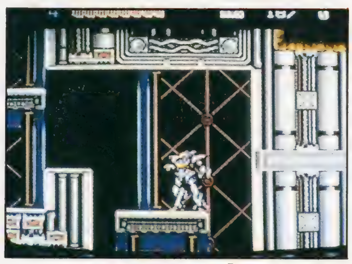
SFC 超攻合神サーディオン

ジャンル	アクション
プレイ方法	１Ｐ専用

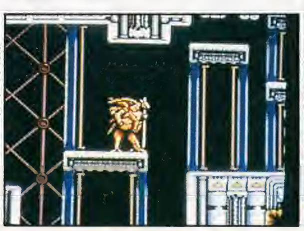
■アスミック／12月発売予定　価格未定

●アスミックの送る超力作！

アスミックのＳＦＣ第２弾は、今までにないスケールのアクションゲーム。アニメ映画なみのスタッフを要し、壮大なストーリーを設定。ゲームの進行に合わせておきる強制イベントやリアルタイムで挿入されるナレーションが臨場感を演出している。また、自機ロボットに経験値を取り入れたり、バックアップ方式を採用したりと、ストーリー性を損なわないよう様々な配慮がなされている。先に進めば進むほど、プレイヤーを魅了して離さないゲームだ。



↑ロボットのキャラデザインは、「ガンダム」等で有名なカトキハジメ、もりきやすひろ両氏だ



→３種類の合体ロボットを状況に応じて使い分けよう



←自機は戦闘を重ねることにパワーアップしていく

SFC ナグザットスーパーピンボール

ジャンル	フリッパー
プレイ方法	2P対戦可

■ナグザット／12月発売予定　￥8500

●スーパーファミコンでピンボールだ

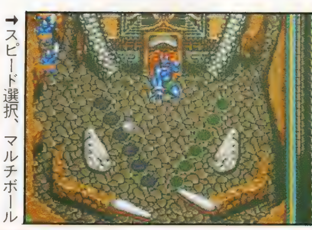
ナグザットのＳＦＣ参入第１作目は「ナグザットスーパーピンボール」だ。日本の陰陽道や鬼などの世界をベースにした、メカニカルな世界が魑魅魍魎（ちみもうりょう）の類によって侵蝕された世界の台、鬼によって支配された平安朝の世界の台の２つが用意されている。それぞれの台は、ある仕掛けを通じてつながっている。

ボーナスステージとして何と、縦スクロールシューティングでも遊べるぞ。

グラフィックの魅力全開のソフトだ！



←２Ｐは対戦型だけでなく、交替型も楽しめる



→スピード選択、マルチボールなど様々な機能がついている



↑２重構造の台。鬼に守られた家の中にボールをたたきこむと、画面がスライドして下部が現れる

SFC プロサッカー

ジャンル	スポーツ
プレイ方法	2P対戦可

■イマジニア／9月20日発売　￥8000（税込み）

●リアルな動き！ それにつきます！

イマジニアの新作は、ＳＦＣ初のサッカーゲーム。グランドコンディション、ボール変化の有無など11のオプション設定が可能な本格的ゲームだ。モードは５つ。ボール操作を練習するための「PRACTICE」、2P対戦のできる「SINGLE GAME」、8チームのリーグ戦「THE LEAGUE」、8チームのトーナメント戦「THE CUP」、世界24チームの中で勝ち抜く「WORLD CUP」がある。バックアップもついているので、エンディングを見るまで何度でも挑戦できるぞ。



←ルールは厳密。ファウルをとられないよう気をつけよーね



→完成バージョンの国名はカタカナ表記になるのでご安心を



↑一見難しそうだが、慣れてしまえば思い通りのセンタリングが可能になる。ボールは友達!?

SFC ラグーン

ジャンル	RPG
バックアップ	バッテリー

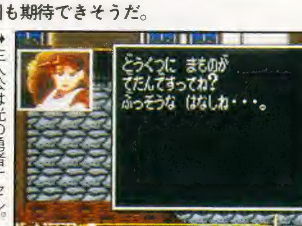
■ケムコ／９月下旬発売予定　￥8500（税込み）

●パソコンからの移植のすごいゲーム

ケムコの新作はパソコンＸ68000でヒットしたアクションRPG「ラグーン」だ。このゲームは、今までRPGが苦手だった人でもクリアできるように、テンポよくストーリーを進めることに重点を置いている。戦闘はオールアクション、攻撃方法はシンプルに剣と16種の魔法のみ。説明文を極力少なくして、アニメーション画面などのビジュアルを重視している。前作「ドラッケン」でも見事な移植を見せてくれたケムコ、今回も期待できそうだ。



↑シンプルかつ美しいグラフィックのダンジョン。敵は見えているので避けることもできるんだ



→主人公は光の勇者ナセル。街の人々も好意的に迎えてくれる



←武器や防具は持っているだけじゃダメ。基本中の基本だね

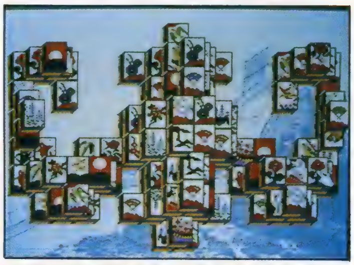
SFC スーパー上海ドラゴンズアイ

ジャンル	パズル
プレイ方法	2P対戦可

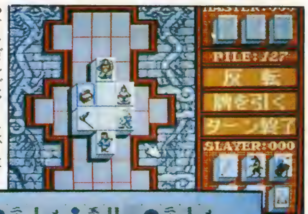
■ホットビイ／9月下旬発売予定／¥7800(予価/税抜き)

●新式パズルをひっさげてやってきた！

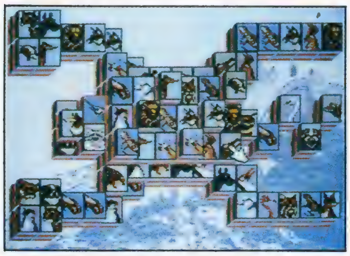
ホットビイの新作はパソコンからの移植「スーパー上海ドラゴンズアイ」だ。おなじみの「上海モード」に、「ドラゴンズ・アイ」という全く新しい、いわば対戦型の上海がつけ加えられた。プレイヤーはまず攻撃側であるドラゴンスレイヤーと、防御側であるドラゴンマスターにわかれる。目的はそれぞれ異なっていて、スレイヤー側は画面上の牌を取り除いて行き、マスター側は決められたスペースに牌を埋めなくてはならない。そして目的を先に達した方が勝利をおさめる。2人同時プレイも、もちろんできるけど、コンピュータも賢くて非常に熱くなるんだよ、コレ。



↑牌に注目！何とも美しく描かれた花札に思わずタメ息。背景は万里の長城の幽幻な姿



↑ドラゴンズアイに、はまる人続出間違いなし



↑動物牌は数多く用意されている内の1つだ。その他、牌の配置も豊富に準備されている。「上海」の決定版だ！



←おおっ！元祖「上海」に感動、感動

SFC Jerry Boy

ジャンル	アクション
プレイ方法	1P専用

■EPICソニー／9月中旬発売予定／¥8500(税抜き)

●ビニョョン!! ぼく、ジェリーなの

本誌連載も好調の田尻智氏デザイン「ジェリーボーイ」がお目見えだ。ジェリーという名の兄王子とトムという弟王子が暮らしている平和な王国が舞台。ジェリー王子とエミー王女の結婚式に、国中が沸いている最中、謎の魔法使いがやってきてジェリー王子を小さなスライムに変えてしまった。

気付いてみれば遠い森の川辺にいたジェリーはエミーに再会するために、お城までの長旅に出発するのであった。

スーパーファミコン発売前から発表されていたこの作品。待ち焦がれてた人も多いと思うけど、プレイできる日も目前だ。



→体をのばし、平らにして敵をやっつける



←町の人々との会話が一にも二にも大切だ



↑僕がジェリーボーイ。王女に会うまで、くじけないぞ。早く人間に戻りたーい！

↓体が自由にぐにょぐにょするからどこでもいけちゃう。ここは地下水道の中。体内の赤い玉は敵になげつけることができる



FC アスミッくんランド

ジャンル	アクション
プレイ方法	1P専用

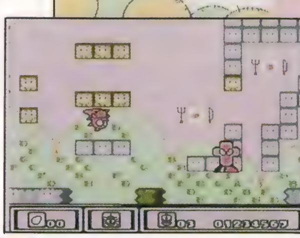
■アスミック／12月発売予定／¥6300(税抜き)

●アスミッくんついにファミコンで登場

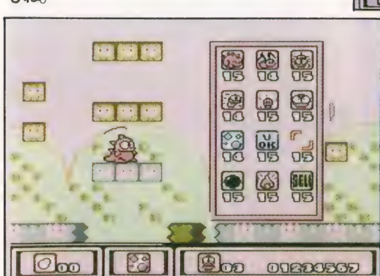
ゲームボーイでおなじみ、アスミックのオリジナルキャラクター「アスミッくん」が、FCソフトにも登場するぞ。主人公の目的は、アスミッくんランドを竜神の力を借りて楽園にするため、6つの力を探し出し、竜神の眠るところに行くこと。エリアは9つ。6つの力は各エリアのボスが1つずつ持っているが、どのボスが持っているかは戦ってみないとわからない。注目すべきなのは、ボスとの戦闘方法。ジャンケンによる「陣地とりゲーム」と「グリコ」、「だるまさんが転んだ」の3種類だ。アクションゲームが苦手な人でも攻略できるかもね。



→シャボン玉と共にフワリ、フワーリ



←こんなこともできる頭に血がのぼりそう!?



↑飛んだり、転がったり、縮んだりといろんな動きをするアスミッくん。ウインドウで決定しよう

↓パステルカラーのグラフィックは、みてると思わずホノボノとしてしまう。アスミッくんもかわいいしね



FC イースIII～ワンダラーズフロムイース～

ジャンル	アクション
バックアップ	バッテリー

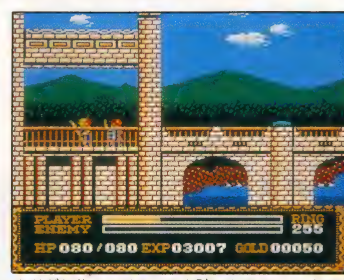
■ビクター音楽産業／9月下旬発売予定／¥7500(税抜き)

●アドルの新しい旅がファミコンで！

パソコン版アクションRPGの金字塔、「イース」。I、IIのトップビュー方式からサイドビューに一転し、アクション性が強まったIIIは各方面で賛否両論を呼んだ。しかし依然人気は高く、既にPCエンジンとSFCに移植、そして今回ついにFCにも登場することになった。

物語はIIのキャラクター、ドギと主人公アドルがドギの生まれ故郷レドモンドに着いたところから始まる。平和な鉱山町だったはずのレドモンド。しかし鉱山にモンスターが現れ、城でも不審な動きが…。

FCオンリーのユーザーの期待を裏切らない出来になっているぞ。



↑ドギと共にレドモンドを訪れたアドル。彼の行く手には何が待ちうけているのだろう？



→マップの全景。ここを舞台にアドルの冒険が始まる



↑人にぶつかってボタンを押せば会話可能だ。基本的な情報は下のウインドウに常に表示されている。HPのゲージには気を配るべし



←戦闘はジャンプと剣によるシンプルなアクション

FC ザ・ブルーマリーン

ジャンル	スポーツ
プレイ方法	1P専用

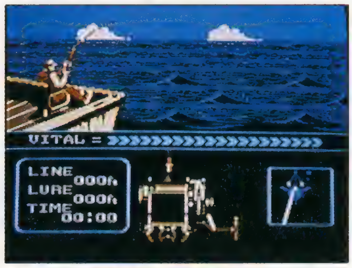
■ホットビィ／10月発売予定／価格未定

●大海原でのゴーカイフィッシング！

「ザ・ブラックバス」シリーズに続くホットビイのフィッシングシリーズ第3弾は「ザ・ブルーマリーン」だ！

今回の釣りは、ハワイ諸島近辺で行われている釣りの王者「マリーンフィッシング」。ダイナミックでリッチな気分が満喫できちゃうぞ。まずはボートを動かして、魚群を見つける。自分の背丈よりも大きい獲物ばかりだから、魚がかかってからが本当の腕の見せどころなのだ。

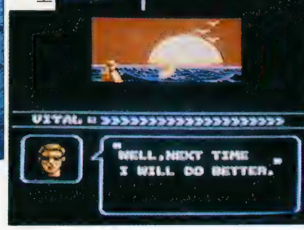
ゲーム中のマップは地元の漁師さんたちが使っている本当の海図をもとに、忠実に再現している、なんて話をきくと、釣って釣って釣りまくるぜ！という気になるよね。



↑リアルに再現されたロッド立て、リール巻き、などの要素に、釣りファンも思わず唸るでしょう



→「クオ！カジキが飛び上がったぜい」



←今度はもっと上手くやるぜ、と夕日に誓う男


↑目ではっきりと確認できるまで魚群を探し、追い続ける。時々、地元のガイドがヒントをくれたりもする

FC タイニートゥーンアドベンチャーズ

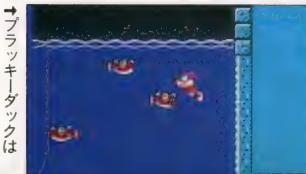
ジャンル	アクション
プレイ方法	1P専用

■コナミ／9月26日発売／価格未定

●スピルバーグのアニメ、ゲーム化！

アメリカ育ちのバニーが主人公の「タイニートゥーンアドベンチャーズ」がFCになったぞ。アニメ版はなんとスピルバーグが制作していて、ゲームではその動きをそのまま再現しているのだ。チェンジアイテムを取ると、主人公のバニー以外の3キャラクターに変身できる。それぞれ専用の特技を持っているから、いろんな攻略で遊べちゃう。

沈んでしまう砂場や水流に落し流されたりと、ワクワクするような仕掛けがたくさんあるぞ。海のステージでは、うずまきをおこす回転攻撃で悪者をやっつける。アニメ感覚満載のゲームなのだ！


→ブラッキーダックは泳ぎのプロ


←女の子につかまらずにいると、ドアが出現



↑デイジーデビルは何でも壊して、何でも食べるパワフルな奴。得意技はスピンアタックだ

↓バスターバニーは恋人のバブスバニーと組んで一流のコメディアンになるのが夢。確かに、ひょうきんそうな顔してる



FC グレートディール

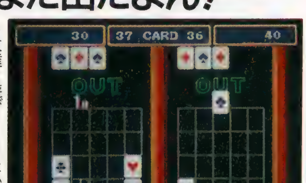
ジャンル	パズル
プレイ方法	2P対戦可

■ヘクト／10月18日発売／¥6800（予価／税抜き）

●シンプルパズルがまたまた出たよん！

ヘクトの新作はトランプを使ったアクションパズルゲーム「グレートディール」だ。

上から落ちてくるトランプのマークを3枚分揃えて消していく、というのが基本ルール。空中のカードを機敏にシャッフルしてポーカーの役を作ると高得点が入ってくる。一定の得点をクリアーすることによって次の面に進むシステムなので、より高い役がそろえられるようにガンバロウ。勿論、対戦可能で、4枚以上消すと相手の陣地に「？」カードを送れて邪魔ができちゃう。その他、対戦の醍醐味がより味わえるようにと、シンプルにマークだけをあわせる「マーカーズモード」もついてるぞ。



→友達と遊びまくりたいマーカーズモード



←レベル2に進むには、千ドル分の儲けが必要



↑プレイ中はPAUSEをかける時間が少ない方が点が高い。目指すはロイヤルストレートだよね

↓以前に同社から出ていた「キャデラック」のバージョンアップ版。勝敗がつくまでカードは加速しながら降り続ける



FC ラディア戦記

ジャンル	RPG
バックアップ	バッテリー

■テクモ／9月下旬発売／¥6900（税抜き）

●このRPGは見のがせないぜ！

以前に、「シャトードゥファントーム」というタイトルで紹介していたRPGが、「ラディア戦記」というタイトルに決定した。このゲームは、テクモ初のRPGで、おなじみの〝シネマディスプ〟もふんだんに取り込まれているぞ。

そして、このゲームの注目すべき所に戦闘シーンがあるんだけど、これがなんとアクション性のある戦いになっているんだ。パーティは最大5人で、プレイヤーは、主人公の仲間達に、「とつげき」「たいき」などの命令をするんだ。すると、自動的にみんな行動をして敵を倒してくれたりするぞ。この新しいシステムで早く遊びたいね。



↑パーティーは最大5人。主人公が冒険をしてゆくにしたがって仲間がふえてゆく


→マップは画面切換え式になっている



↑戦闘はこのような感じ。各キャラに1つづつ命令できるし、作戦で全体行動もできるんだ


←もちろんダンジョンもいっぱいあるでよ！

PC ワールドジョッキー

ジャンル	スポーツ
プレイ方法	4P同時可能

■ナムコ／9月20日発売／¥5800(税抜き)

●4人同時でやってみそ！すっげえ面白い

ＦＣ、ＧＢでおなじみの「ファミリージョッキー」が装いも新たに「ワールドジョッキー」として、ＰＣエンジンに登場だ。16戦を勝ち抜いてあこがれの「天皇賞」を目指す「ホースプレイ」モードに、今回は新モード「ジョッキープレイ」が加わった。遊び方は3通り。レースだけで遊ぶ「オンリーレース」、レースをしながら馬券を買って遊ぶ「ファミリーゲーム」、レースをしないで馬券だけを買って遊ぶ「オンリーチケット」。出馬表をじっくり研究して、大儲けをしよう。マルチタップで最大4人同時プレイが可能なのでワイワイ大さわぎして楽しんじゃおう！



↑いたるところに散らばっているアイテム。奪いあいも、またレースの楽しみだ



→賞金の額にビックリ。騎手がうらやましいです



←笑う人あれば泣く人もいる。それがギャンブルさ



↑今回は芝のレース。他の馬とぶつかると激しくダメージをうける。障害物にも気をつけろ！

PC ソーサリアン

ジャンル	RPG
パワーアップ	ロムロム内蔵メモリ

■ビクター音楽産業／CD-ROM／9月下旬発売予定／￥7200(税抜き)

●ついにPCでも出るねファルコムもの

パソコンＲＰＧのビッグネーム「ソーサリアン」が遂にＰＣエンジンに登場する。気になる移植メーカーはＦＣ版「イース」等を手がけたビクター音楽産業だ。パソコン版との大きな違いは、オープニングとエンディングに設けられたオリジナルシナリオ。これによってゲーム全体に若干のストーリー性がつくようになっている。オリジナルシナリオは、別にもう1つ用意されており、全10本中3本。その他の点では、パソコン版のほぼ忠実な移植になっている。忘れちゃいけないのが、ＣＤ－ＲＯＭの大容量を生かしたアニメーション。5分にもわたるオープニングは圧巻だぞ。



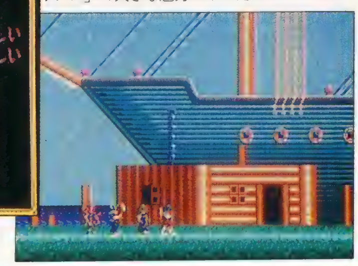
→ＰＣユーザー期待の移植作だ



←ダンジョンを進むパーティ。操作感もいい



↑キャラクターには寿命があり、年月を経ると、世代交代してゲームを進めることになる



↓あの入口から船の中に入れるのだろうか？ 船の中で待ち受けるものは？ シナリオは「ソーサリアン」の大きな魅力の1つだ

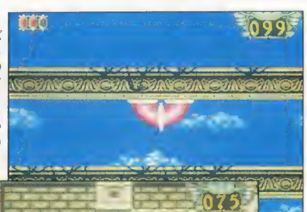
PC メソポタミア

ジャンル	アクション
プレイ方法	2P交互可

■アトラス／Huカード／9月27日発売／¥6800(税抜き)

●〝バネ〟と星座の一風変わったACG

アトラスからの新作はちょっと毛色の変わったアクションゲーム。舞台となるのは黄道十二宮、つまりおひつじ座からうお座までの12の星座がステージなんだ。それらのステージをシューティングのように敵を撃ちながらクリアしていくのだけど、自機となるのはなんと、階段をひとりでに降りて行くあのバネのおもちゃをモチーフとしたもの。奇妙な動きを強いられるので、とても新鮮な感覚を味わえる、不思議なアクションゲームだ。また、ゲームスタート時にはプレーヤーの誕生日を入力するようになっており、これはゲーム中のどこかで影響がでる要素になっているんだ。



→バネのおもちゃのように壁面を行く



←迷路のようになっているステージもある



↑プレーヤーの誕生日を入力できる。ちなみに、〝ＣＡＮＣＥＲ〟とはかに座のこと



↓それぞれのステージでは、その星座をモチーフとしたボスキャラが現れる。つまりこのステージは〝おひつじ座〟だね

PC ニュートピアII

ジャンル	RPG
プレイ方法	1Ｐ専用

■ハドソン／Huカード／9月27日発売／￥7200(税抜き)

●16歳の誕生日、父を捜しに旅立つ勇者

89年11月に発売された前作から約2年。ニュートピアの待望の続編が登場するぞ。

ストーリーは、前作の主人公勇者フレイが闇の皇帝を倒しニュートピアの地に平和を取り戻した10数年後が舞台となる。主人公となるのは勇者フレイの息子。16歳の誕生日を迎えた日に復活した魔物たちを討つべく旅立つのだ。

基本的なゲームシステムは前作をそのまま受け継いでいるが、フィールドや迷宮、武器や魔法は一段とスケールが大きくなり、壮大なアクションＲＰＧの世界が展開されそうだ。秋に向けての要注目の大作だぞ！



↑ユリウス神殿の中の主人公。そばにいるのは、前作のララン姫の娘・ターナ姫



↑さらに豊富なアイテムを使用できるようになったニュートピアII。木に化けていたモンスター木霊トレントに囲まれたが、フレイルを使って攻撃！



→岩石を投げるスノーマンに炎のつえで応戦



←サブ画面でアイテムの種類を確認できる

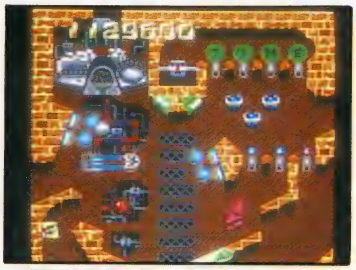
PC タイムクルーズII

ジャンル	ETC
プレイ方法	1P専用

■フェイス／10月発売予定／価格未定

●時空をぶっ飛ばすハイパーピンボール

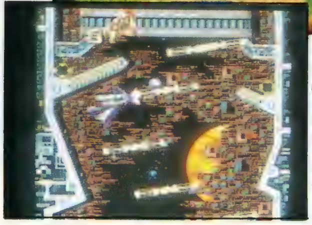
フェイスから長いことオクラ入りになっていた幻のソフトが日の目を見ることになったぞ。その名もタイムクルーズII。Iが出たという話は聞かないが、なぜかIIだ。ピンボールゲームとしては破格に広いプレイフィールドを持っているこのゲーム。だが最大の特徴はといえば6種類のボーナスステージ。異次元、古代海底、中世ダンジョン、火星軌道上建設中コロニー内部などなど、時間と空間を縦横無尽にスッ飛び回るまさにタイムクルーズ。おまけにBGMの変更もできるわ、ビデオドラックまがいのハイパー映像も入っているわと、実に自由奔放につくられた秋の注目ソフトだぞ!!



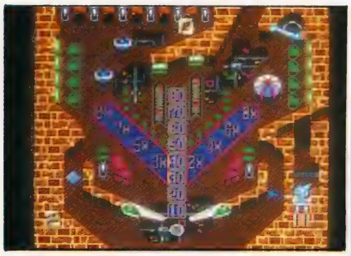
↑あちこちにあるボーナスステージへの入口。それを捜し出していくのも楽しいんだ



→ボーナスステージ・ゴルフ編。うまく狙って落とす



←これもボーナスステージ。やたら懐しいぞ、これ!



↑"宇宙未来風"てな感じのクールなデザイン。7画面分のスペースをもつプレイフィールドは一様にこのデザインで統一されている

PC 天使の詩

ジャンル	RPG
プレイ方法	1P専用

■RIOT日本テレネット／CD-ROM／11月発売予定／価格未定

●君は神話時代の風を感じられるか?

RIOT日本テレネットからの新作は、ケルト神話を題材とした意欲作「天使の詩」だ。ゲームストーリーはケルト神話をもとに構想されているのだけど、その辺りのお話は本誌8月号のキャラクターデザイン担当の富士宏氏のインタビューを見ておくれ。

3部作で構成されているシナリオは豊富なビジュアルシーンと共に進行してゆく。戦闘シーンにはアニメーションが導入され、ストーリーの途中ではアドベンチャーモードもはさまれており、様々な工夫が凝らされている。またBGMのドルビーサラウンド導入やケルト人歌手エンヤの起用など、壮大なスケールで展開されるRPGなのだ。



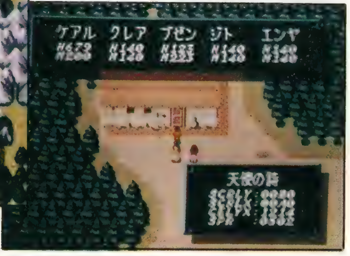
↓描き込まれたダンジョンの壮厳な雰囲気



←コマンド的には従来のRPGを踏襲



↑ケルト神話にもとづいて構成されているシナリオは数々のイベントで色彩られている



↓街並や家を描いているグラフィックをとってみても過去のRPGとは一味違った天使の詩の雰囲気を垣間見ることができる

MD 乱世の覇者

ジャンル	シミュレーション
バックアップ	バッテリー

■アスミック／11月発売予定／価格未定

●天下を夢みる男達の熱き戦いが始まる…

パソコンで好評だった戦国シミュレーション「天下統一」が、タイトルを変更してMDに移植されることになった。

ゲームのスタートは1551年春。プレイヤーは12人の武将から1人を選択し（初級）、天下統一を目指す。ゲーム進行はフェイズ制。春夏秋冬それぞれの季節ごとに、「更新」「軍備」「攻略」「作戦」「合戦」の5つのフェイズの命令を下していく。合戦は野戦と攻城戦から成る。戦闘前に陣形を決定したり、雨だと鉄砲が使えなかったりと設定は細かい。初級をクリアすると全国の武将の中から好きな武将を選んでプレイできるようになるぞ。



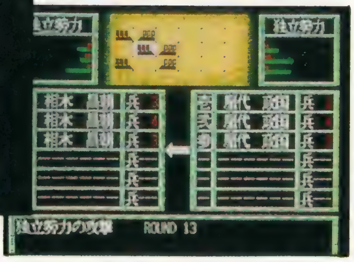
→スタート時の画面。君はどの武将を選ぶ?



←武将によって能力も違う。うまく使おう



↑雰囲気バリバリのオープニング。戦国時代ファンには鳥肌もんの出来だぞ



↓陣形を間違えれば勝てる戦も勝てない。シビアだがやり甲斐のある戦闘だ。敵が城に逃げ込む前に叩け!

MD ギャラクシーフォースII

ジャンル	シューティング
プレイ方法	1P専用

■CSK総合研究所／9月13日／￥8400（税抜き）

●巨大なコアにミサイルをたたきこめ!

CSK総合研究所のMD参入第1弾ソフトはあの360°体感ゲーム「ギャラクシーフォースII」だ。神秘的な光景の惑星を飛行し、洞窟の奥に眠っているコアを破壊すればクリアーだ。5つある惑星のどこからでもスタートが可能で、全てクリアーすると最終面「異次元空間ハイパースペース」が現われる。敵にやられるか、時間によってエネルギーが0になるとゲームオーバー。やっつけた敵の数に応じて、次の面のエネルギーが補給されるので、できる限り多く打ち落とすのがコツだぞ。電波新聞社のアナログジョイパッド「XE-1AP」に対応しているのが、うれしいよね。



↑巨大なプロミネンスが突然吹き上げてくる炎の惑星。くぐり抜けるか、先端に弾を打ちこめ!



→イカ型ミサイルが、自機をねらって飛んでくる



↑ステージセレクト画面。エネルギーに余裕のあるスタート時に、難易度の高いステージを選ぶのも手だ。



←洞窟の中には、出撃前の敵が待機している

MD CAL・50 〜キャリバー・フィフティ〜

ジャンル	シューティング
プレイ方法	1P専用

■ビスコ／11月下旬／8300円（税抜き）

●硝煙がたちこめる戦場を駆け抜けろ！

ビスコのメガドライブソフト第２弾は縦横スクロールタイプのシューティングゲーム「CAL・50」だ。プレイヤーは戦士となり、マシンガン片手に敵軍隊に１人で戦いを挑む。武器はパワーアップによって３段階に変化する。敵は画面のあらゆる方向から現れるので、A・Cボタンを駆使して16方向ショットで立ち向かうべし。回転しながらのショットで周囲の敵を一掃した時の快感はなにものにも代えがたいものがあるぞ。なお、このゲームには「面」という概念が存在しない。プレイヤーは敵軍を壊滅させるまで戦い続けるのだ。それが戦士の運命なのか!?



↑アーケード版の移植。その男くさい設定に心底惚れこんでいるファンもいる



→停止している飛行機に乗り込んで、戦車と対決



↑ループレバーこそないものの、売りであった回転打ちは、バッチリ移植されている。敵にかこまれてもへっちゃらだぜ



←村から川へと走り続ける主人公をヘリが襲う

MD スラップファイトMD

ジャンル	シューティング
プレイ方法	1P専用

■東亜プラン／9月発売予定／価格未定

●古典的名作のうれしい移植

業務用が５年前に発表されていた「スラップファイト」がオリジナル要素を加えてメガドライブに移植される。

アーケード版をそっくりそのまま移植したモードに、追加ステージ、ニューアイテムを用意したMDオリジナルモードも付加される予定だ。自社作品をMDに移植することにかけては、絶大なる信頼のある東亜プランのこと、今回もまたシューティングファンの期待に応えてくれるはずだ。

音楽を担当するのは「イース」「ザ・スーパー忍」などで、大人気の古代裕三氏に決定！早くもCD化を楽しみにしている人も多いだろうね。



→シューティングファンには涙の移植だ

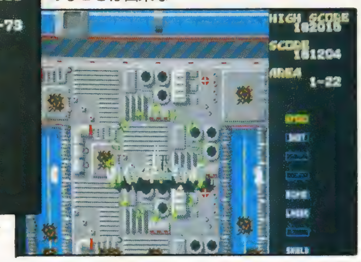


←16方向を攻撃するアイテム



↑現在の装備はウイング、ボム、レーザーなどなど、盛りだくさん。右側の表で確認できる

↓独特のグラフィックに色彩られた世界を舞台に、戦いの火蓋は切られた。もう誰にもとめることは出来ない



MD 夢幻戦士ヴァリス

ジャンル	アクション
プレイ方法	1P専用

■RIOT日本テレネット／12月発売予定／8400円（税抜き）

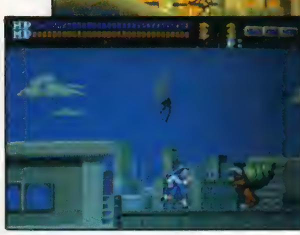
●セーラー服の戦士の華麗なる戦い

日本テレネットの新作はパソコン版をより遊びやすくアレンジした「夢幻戦士ヴァリス」だ。ごく普通の女子高生だった優子は、幻想王女ヴァリアによって「ヴァリスの戦士」に選ばれた。闘ううちに戦士として目覚めた優子は、悪の支配者ログレスの野望を阻止するため剣をふるう。

全７面のアクションゲームで、優子は通常の攻撃の他に、６種類の魔法を駆使する。ボスキャラを倒す度に、そのボスが使っていた魔法を自分のものにすることができるというシステムだ。アクション面の間には当然、美しいビジュアルシーンが挿入される。ファンは絶対見のがせないソフトだ！



→セーラー服が夕焼けに映える



←MDオリジナルボスが登場する



↓ログレス王の企みにより、現実界・夢幻界・暗黒界のバランスが乱れてしまった。三つの世界の平和は優子の肩にかかっている



↑優子のアニメは25パターン用意されている。誰だ！スカートの中がのぞきたいっていってる奴は

MD GGアレスタ

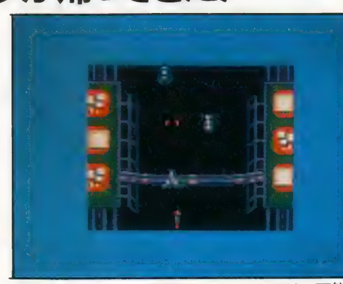
ジャンル	シューティング
プレイ方法	1P専用

■コンパイル／11月１日発売／価格未定

●超高速シューティングが帰ってきた！

パソコンソフトなどで、実力のほどを発揮しているコンパイルがゲームギアに参入。その第１弾が、縦スクロールシューティング「GGアレスタ」だ。人類が生活圏を宇宙にまで広げた未来。辺境のコロニーに戦争が勃発し、そこから脱出するところからゲームは始まる。面構成はそこから「海上プラント」「グランドキャニオン」「市街地」へと、ストーリー性を含んで進行する。

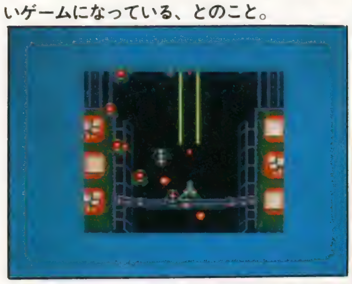
メインショットのパワーアップは10段階、サブショットはレーザー、ホーミングなど６種類と豊富に用意されている。これまでのアレスタとは世界観が異なる、全く新しいゲームになっている、とのこと。



↑通常のスクロール画面。ファンとしては、可能な限りの速いスピードを期待したいぜ



→メインショットはチップを集めてパワーアップ



↑見よ！このレーザーの迫力!! 美しすぎるその斬跡は全ての敵を切り裂くかのようだ。他のサブショットも、カッコいいぞ



←GGの性能をフルに使ったボスのグラフィック

GB アレサII

ジャンル	RPG
プレイ方法	1P専用

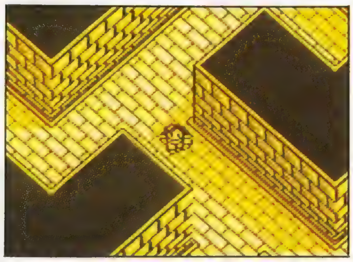
■やのまん／9月発売予定／¥4800(税込み)

●あのマテリアたちが帰ってきた

いよいよ発売が間近に迫っているやのまんの新作「アレサII」。パーティプレイのRPGという基本的な路線は前作とまったく同じで、主人公マテリアもそのままだ。

ある年のマテリアの誕生日。フロイドじいさんに盛大な誕生パーティを開いてもらうことになったマテリアは、前作でも登場した仲間のドールを呼びに行った。が、捜してはみるもののドールはいない。

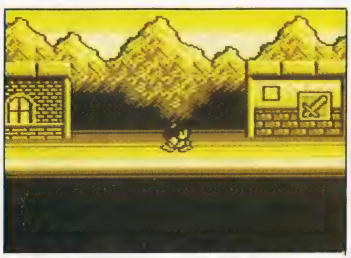
今回のマテリアの冒険はそんな、ドールを捜し出してゆく場面から始まることになる。そして前作同様、1人ずつ仲間を捜し出してゆくんだ。今回はどんなストーリー展開を見せてくれるのかな？



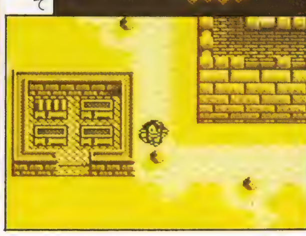
↑こんな斜め上からのふかん画面でダンジョンを行く。ゲームの世界観まで立体的に感じるよ



➡登場人物は前回にも出てきたキャラも多いぞ



↑今回は様々なアングルから画面を見ることができるように工夫されている。こんな真横からの画面も従来はなかった試みだよね



←街は明確には区切られていない、"広がり型"

GB 少年アシベ ～ゆうえんちパニック～

ジャンル	RPG
バックアップ	パスワード

■タカラ／9月27日発売／¥3800(税込み)

●ゴマちゃんもがんばりまーす

ヤングジャンプで連載中の人気マンガ「少年アシベ」がRPGになって登場だ。

ある日、アシベのもとにじいちゃんから手紙が届いた。じいちゃんの会社で作った遊園地、アシヤファンタジーワールドで宝探し大会をやるというのだ。4つのワールドにある宝を手に入れてお城を目指すのだが、じいちゃんの手配したオジャマキャラが行手を阻む。アシベは得意の大声で対抗するぞ。あぶなくなった時はゴマちゃんに応援してもらえばHPが回復するのだ。

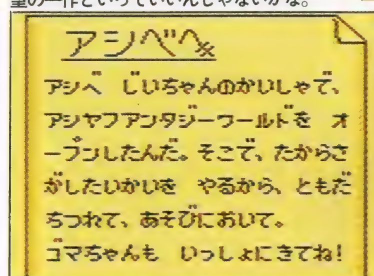
両くやスガオ、味田くんなどおなじみのキャラクターも仲間として登場、ファン待望の一作といっていいんじゃないかな。



➡ぬいぐるみにもなった人気キャラなのさ！



←ほんわかムードのRPGなのだ



↑じいちゃんから届いた招待状。楽しい冒険が始まりそうな予感。ワクワク

↓テーマ別に4つのワールドがある。各ワールドに1つずつある宝を集めれば、真ん中にあるお城へ行けるんだ



GB ちびまる子ちゃん ～デラックスまる子ワールド～

ジャンル	アドベンチャー
バックアップ	パスワード

■タカラ／9月13日発売／3800円(税込み)

●タイトル通りの3本立てストーリー

マンガもアニメもゲームもまさに大ヒット「ちびまる子ちゃん」のGB新作は、なんと1本のソフトで3つのお話が楽しめちゃう。参観日に教科書を忘れてしまって、大ピンチ「授業参観の巻」、「みんなで楽しく海水浴」、夜店でおじいちゃんとはぐれてしまって困っちゃう「まるちゃんお祭りに行く」と盛りだくさん。

「はなす」「かんがえる」「いどう」「よいしょ」の4つのコマンドで楽しく、簡単にプレイできちゃう。

登場人物も総登場！ キザなハナワくんも「やらなきゃ時代に乗り遅れちゃうぜ、ベイビー」といってるよ。



➡ズバリ、丸尾君の登場でしょう



←ええっ!! まるちゃんが恋?



↑お母さんにしかられても、ぜーんぜん平気。あんたの子だからしょうがないのんだよ

↓砂浜ですいか割りをやって大さわぎ。黒い目隠しをしたまるちゃんって、結構アブないなあ



GB 時空戦記ムー

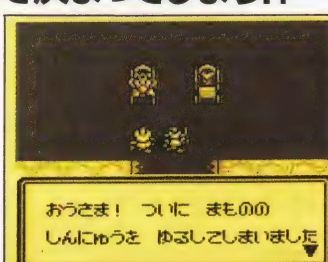
ジャンル	RPG
プレイ方法	1P専用

■ハドソン／9月13日発売／¥4500(税込み)

●パラメーターは人相で決まってしまう!?

ハドソンからのゲームボーイニューソフトは、いにしえに存在したといわれるムー大陸を舞台としたRPGだ。

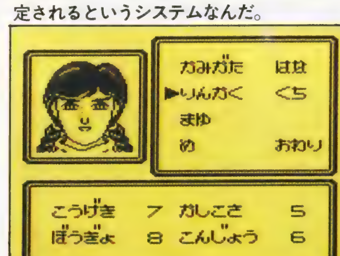
ゲームの目的は各エリアを支配するボスキャラを倒し、魔物たちから町や村を解放してゆくこと。特筆すべき点はマルチパーティシステムの導入だ。これは、主人公が最大20人までのキャラを仲間にし、それらを4人づつ5つのパーティに分け、別行動をとることができるというシステムだ。また、ゲームの始めに主人公の目鼻口などを自由に変えられるモンタージュシステムもあり、これによって主人公の初期設定が決定されるというシステムなんだ。



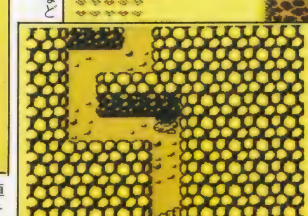
↑魔物の軍勢がついにプリナの城門を突破しラルス王のもとに迫った。そして主人公は…



➡道路、山、川、砂漠など様々な地形がある



↑どんな顔を選ぶかによって主人公の初期設定値が変わる。自分に近い顔もつくり出せるけど、それで初期値が悪かったら悲しいわな



←ほとんどのエリアには塔やダンジョンがあるぞ

SCHEDULE 新作スケジュール表

SUPER FAMI-COM●スーパーファミコン

発売日	タイトル	メーカー	価格
8月9日	白熱プロ野球ガンバリーグ	EPICソニー	¥8500
8月30日	スーパーテニス ワールドサーキット	トンキンハウス	¥7800
8月31日	ハイパーゾーン	ハル研究所	¥8500※
8月予定	初段 森田将棋	セタ	¥8800※
9月20日	プロサッカー	イマジニア	¥8000※
9月27日	SUPER E.D.F.	ジャレコ	¥8700
9月中旬	ジェリーボーイ	EPICソニー	¥8500
9月下旬	雷電伝説	東映動画	¥8700※
9月予定	超魔界村	カプコン	¥8500
9月予定	マジックソード	カプコン	¥8500
9月予定	スーパー三国志II	光栄	¥14800
9月予定	BREATH of FIRE	カプコン	未定
10月4日	超魔界村	カプコン	¥8500
10月下旬	戦え原始人 JOE & MAC	データイースト	未定
10月下旬	スーパー上海ドラゴンズアイ	ホットビィ	¥7800(予)
10月予定	ラグーン	ケムコ	¥8500※
10月予定	弟切草(おとぎりそう)	チュンソフト	¥8800
10月予定	悪魔城ドラキュラ	コナミ	未定
11月25日	豪槍神雷伝説MUSYA	データムポリスター	¥8800(予)
11月予定	ダンジョンマスター	ビクター音楽産業	未定
11月予定	スーパーチャイニーズワールド	カルチャーブレーン	未定
11月予定	スーパーファイヤープロレスリング	ヒューマン	¥8500(予)
11月予定	SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語 大いなる遺産	エンジェル	¥9500(予)
11月予定	ディメンション・フォース	アスミック	¥8500
11月予定	レミングス	サン電子	未定
11月予定	ノスフェラトウ	セタ	未定
11月予定	SUPER CUP SOCCER(仮)	ジャレコ	未定
11月予定	スーパー麻雀大会	光栄	未定
11月予定	プロフットボール	イマジニア	未定
12月予定	飛龍の拳IV	カルチャーブレーン	未定
12月予定	北斗の拳5	東映動画	未定
12月予定	S・T・G(ストライクガンナー)	アテナ	¥8800
12月予定	スーパーフォーメーションサッカー	ヒューマン	¥7700(予)
12月予定	初代 熱血硬派くにおくん	テクノスジャパン	¥8900
12月予定	ナグザットスーパーピンボール(仮)	ナグザット	¥8500
12月予定	スーパーアレスタ(仮)	東宝	未定
12月予定	バトルコマンダー	バンプレスト	未定
12月予定	シルヴァサーガ	セタ	¥8900
12月予定	超攻合神サーディオン	アスミック	¥8800
12月予定	反省ザル・ジローくんの大冒険	ナツメ	未定
12月予定	トップギア(仮)	ケムコ	未定
1992年			
2月予定	バズー!魔法世界	ホットビィ	未定
9月予定	パリ・モスクワ・ペキン・マラソンラリー	メルダック	未定
未定	SOLSTICE II	EPICソニー	未定
未定	NEW 3D GOLF SIMULATION Vol.2	T&Eソフト	未定
未定	ダイナウォーズ	アイレム	未定
未定	ウィザードリィV	アスキー	未定
未定	ワンダーブック	アスク講談社	未定
未定	真・女神転生	アトラス	未定
未定	機甲警察メタルジャック	アトラス	未定
未定	シムアース	イマジニア	未定
未定	パワーモンガー	イマジニア	未定
未定	ドラゴンクエストV	エニックス	未定
未定	ドラゴンスレイヤーVI英雄伝説	エポック社	未定
未定	ちびまる子ちゃん「はりきり365日」の巻	エポック社	未定
未定	マスターオブモンスターズ	カプコン	未定
未定	シェラザード2	カルチャーブレーン	未定
未定	ミステリーサークル	ケイ・アミューズメントリース	未定
未定	甲子園2(仮)	ケイ・アミューズメントリース	未定
未定	パチ夫くん(仮)	ココナッツジャパン	未定
未定	スーパーノヴァ	コピアシステム	未定
未定	ポッパーズ	サン電子	未定
未定	鈴木亜久里のF1スーパードライビング	ジー・アミューズメント	未定
未定	マイト・アンド・マジック book2	ジー・アミューズメント	未定
未定	指輪物語	ジー・アミューズメント	未定
未定	ハットトリックヒーロー	タイトー	未定
未定	キャプテン翼III	テクモ	未定
未定	豪槍神雷伝説MUSYA	データム・ポリスター	未定
未定	おざなりダンジョン	データム・ポリスター	未定
未定	F1(仮)	ナグザット	未定
未定	ワギャンランド	ナムコ	未定
未定	アースライト	ハドソン	¥8500
未定	高橋名人の大冒険島	ハドソン	未定
未定	中嶋悟SUPER F1 HERO	バリエ	未定
未定	芹澤のぶおのバーディトライ(仮)	東宝	未定
未定	新・ゼルダの伝説	任天堂	未定

FAMI-COM●ファミコン

発売日	タイトル	メーカー	価格
8月9日	ドラゴン・ウォーズ	ケムコ	¥6800
8月9日	百の世界の物語	アスク講談社	¥6200
8月9日	アルマジロ	アイ・ジー・エス	¥6900
8月9日	ドキドキ!遊園地	バップ	¥5800
8月9日	DE・BLOCK(デ・ブロック)	アテナ	¥4980
8月10日	ドラゴンボールZII 激神フリーザ!!	バンダイ	¥8200(予)
8月21日	A列車で行こう	ポニーキャニオン販売	¥7800
8月27日	クライシスフォース	コナミ	¥6000
8月29日	ロイヤルブラッド	光栄	¥9800(予)
8月30日	メタルスレイダーグローリー	ハル研究所	¥8900
8月下旬	快傑ヤンチャ丸2 からくりランド	アイレム	¥5800
8月予定	ZARK LEGEND	J&U	¥7800(予)
9月13日	ウェスタン・キッズ	ビスコ	¥7800
9月20日	へべれけ	サン電子	¥6200
9月20日	マリオ オープンゴルフ	任天堂	未定
9月27日	イースIIIワンダラーズフロムイース	ビクター音楽産業	¥7500
9月27日	中嶋悟F1HERO 2	バリエ	¥5900(予)
9月27日	バトルフォーミュラ	サン電子	¥6200
9月上旬	絵描衛門(デザエモン)	アテナ	¥9800
9月中旬	ドラゴンズ・レア	EPICソニー	¥5900
9月中旬	キャッスリアン	ヒロ	¥4800
9月下旬	ラディア戦記	テクモ	¥6900
9月予定	スパルタンX2	アイレム	¥5500
9月予定	バトルベースボール	バンプレスト	¥8200
9月予定	SPOT	BPS	¥5500(予)
9月予定	レッドアリーマー2(仮)	カプコン	未定
9月予定	タイニートウーンアドベンチャーズ	コナミ	¥4900
9月予定	ビックフット	アクレイムジャパン	¥4980
9月予定	AVENGERS	データイースト	¥6500(予)
10月4日	ちびまる子ちゃん うきうきショッピング	ナムコ	¥5800
10月25日	カオスワールド	ナツメ	¥7000(予)
10月25日	たいむゾーン	シグマ	¥6200
10月25日	少年アシベ ネパール大冒険の巻	タカラ	¥6980
10月30日	グレートディール	ヘクト	¥6800
10月中旬	モノポリー	トミー	¥6800
10月予定	ギミック!	サン電子	¥6200
10月予定	スターウォーズ	ビクター音楽産業	¥6700(予)
10月予定	麻雀大戦	日本物産	¥6400
10月予定	東京パチスロアドベンチャー	ココナッツジャパン	未定
10月予定	からくり剣豪伝 ムサシロード	ユタカ・バンダイ	¥6800(予)
10月予定	F1エグゾースト・ヒート	セタ	¥8900
10月予定	つるピカハゲ丸くん~セコリンピックの巻~(仮)	ジャレコ	未定
10月予定	F1サーカス	日本物産	¥6600(予)
10月予定	テクニカルポイント採用 燃えプロ'91最強編	ジャレコ	未定
10月予定	アークハウンド	コナミ	未定
10月予定	SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語2 光の騎士	バンダイ	¥8200(予)
10月予定	ザ・ブルーマーリン	ホットビィ	未定
11月15日	M&A	ヘクト	¥9700
11月上旬	アメリカ横断ウルトラクイズ	トミー	¥7800
11月予定	スノーブラザーズ	東亜プラン	¥6500
11月予定	パーマンPART2 秘密結社マドー団を倒せ!	アイレム	¥5800
11月予定	大工の源さん	アイレム	未定
11月予定	地底戦空バゾルダー	ソフエル	¥5900
11月予定	バナナン王子の大冒険	タカラ	¥5900
11月予定	パチ夫くん4	ココナッツジャパン	未定
11月予定	ミグレイン	アクレイムジャパン	¥4980
11月予定	ソルブレイン	エンジェル	未定
12月予定	オフザーケン	徳間書店	¥6800
12月予定	モンスターメーカー 七つの秘宝	ソフエル	未定
12月予定	ゴジラ2	東宝	¥5800
12月予定	チキチキマシン猛レース	アトラス	未定
12月予定	太陽の勇者ファイバード	アイレム	未定
12月予定	ダイナマイトバットマン	サン電子	¥6500
12月予定	第2次スーパーロボット大戦	バンプレスト	未定
12月予定	ジェットマン	エンジェル	未定
12月予定	アスミッくんランド	アスミック	¥6300
12月予定	伝染るんです	タカラ	¥6800
1992年			
1月予定	がんばれゴエモン外伝2~天下の財宝~	コナミ	未定
3月予定	リトルサムソン	タケル	未定
3月予定	ブラックボックステレビジョン	メルダック	未定

再販予定

発売日	タイトル	メーカー	価格
8月上旬	パーマン	アイレム	¥5500
10月4日	ロードランナー	ハドソン	¥4500

発売日未定

- ●コンバットゾーン/BPS/¥5500
- ●ファミコン囲碁入門/アイマックス/¥6500(予)
- ●ゲオポリティク島における国家興亡論/アイレム/未定
- ●重力装甲メタルストーム/アイレム/未定
- ●ジャストブリード/エニックス/未定
- ●ロックマン4/カプコン/¥7800
- ●けろけろけろっぴの大冒険/キャラクターソフト/未定
- ●ロケットレンジャー/ケムコ/¥6000
- ●ロッキー(仮)/サミー/未定
- ●マジックキャンドル/サミー/未定
- ●パズロット/サミー/未定
- ●ペスカトーレ/サン電子/未定
- ●シルヴァサーガ/セタ/未定
- ●スペースオペラ・大いなる神々/ソフトウェア興業/未定
- ●人生劇場3/タイトー/未定
- ●ドンドコドン2/タイトー/未定
- ●いけいけ熱血ホッケー部 すべってころんで大乱闘/テクノスジャパン/未定
- ●スーパー桃太郎電鉄/ハドソン/未定
- ●ファミコンジャンプ91最強の7人/バンダイ/¥8500(予)
- ●シードック(仮)/ビック東海/未定
- ●ロービー/ビック東海/未定
- ●カブト(仮)/ビック東海/未定
- ●怪盗シュガー(仮)/ビック東海/未定
- ●帝都大戦/ポニーキャニオン販売/未定
- ●ルーンマスター/ユタカ・バンダイ/¥8500(予)
- ●神界/東映動画/¥9800(予)
- ●幻獣創世記/日本物産/未定

PC ENGINE●ピーシーエンジン

発売日	タイトル	メーカー	価格
8月9日	BURAI 八玉の勇士伝説(CD-ROM)	リバーヒルソフト	¥7200
8月9日	はなたーかだか!?	タイトー	¥7200
8月9日	パワーリーグⅣ	ハドソン	¥6500
8月23日	1941(SG専用)	ハドソン	¥9800
8月23日	ヴァリスⅣ(CD-ROM)	レーザーソフト日本テレネット	¥6780
8月30日	聖龍伝説モンビット(CD-ROM)	ハドソン	¥6800
8月30日	ファイヤープロレスリング2nd BOUT	ヒューマン	¥6900
8月30日	パワーゲイト-POWER GATE-	パックインビデオ	¥6200
9月20日	ワールドジョッキー	ナムコ	¥5800
9月20日	ヒット ジ アイス	タイトー	¥6800
9月27日	ニュートピアⅡ	ハドソン	¥7200
9月27日	どらごんEGG/	メサイヤ	¥6500
9月予定	ソーサリアン(CD-ROM)	ビクター音楽産業	¥7200(予)
9月予定	マイト&マジック BOOKⅠ(CD-ROM)	NECアベニュー	¥7200
9月予定	森田将棋PC	NECアベニュー	¥7200
9月予定	コリューン	ナグザット	未定
9月予定	バブルガム クラッシュ	ナグザット	未定
9月予定	バニラシンドローム(CD-ROM)	日本物産	¥7000
9月予定	CD-ROMマガジン「ULTRA BOX」5(CD-ROM)	ビクター音楽産業	¥4800
9月予定	バリスティックス	ビクター音楽産業	¥6400
9月予定	クイズアベニュー2(CD-ROM)	NECアベニュー	¥6000
10月4日	メソポタミア	アトラス	¥6800
10月予定	エフェラ&ジリオラ(CD-ROM)	ブレイングレイ	未定
10月予定	パチ夫くん十番勝負	ココナッツジャパン	未定
10月予定	ファイティングラン	日本物産	¥6900(予)
10月予定	天使の詩(SCD-ROM)	RIOT日本テレネット	未定
10月予定	マジカルチェイス	パルソフト	¥7800
10月予定	タイム クルーズ2	フェイス	¥7200
11月予定	シャドー・オブ・ザ・ビースト 魔性の掟(SCD-ROM)	ビクター音楽産業	未定
11月予定	スーパーメタルクラッシャー	パックインビデオ	¥6200
11月予定	将棋 初心者無用	ホームデータ	¥7300
12月予定	ブロウニング(SCD-ROM)	RIOT日本テレネット	未定
12月予定	雀偵物語2(CD-ROM)	アトラス	未定
12月予定	クイズの星(仮)(CD-ROM)	サン電子	¥6500
1992年			
1月予定	COCORON(CD-ROM)	タケル	未定

発売日未定

- レインボーアイランド(CD-ROM)/NECアベニュー/未定
- ワードナの森(CD-ROM)/NECアベニュー/未定
- ストライダー飛龍(SG対応)/NECアベニュー/未定
- スペースファンタジーゾーン(CD-ROM)/NECアベニュー/未定
- フォゴットンワールド(CD-ROM)/NECアベニュー/未定
- ギャラクシーフォース(CD-ROM)/NECアベニュー/未定
- マイト&マジック BOOKⅡ(CD-ROM)/NECアベニュー/未定
- ホラーストーリー(CD-ROM)/NECアベニュー/未定
- チキチキボーイズ(CD-ROM)/NECアベニュー/未定
- ゲイングランド(CD-ROM)NECアベニュー/未定
- 天地を喰らう/NECアベニュー/未定
- ボナンザブラザーズ(CD-ROM)NECアベニュー/未定
- サイレントトーク(CD-ROM)/NECアベニュー/未定
- モンスターメーカー(CD-ROM)/NECアベニュー/未定
- ドラゴンブリード/アイレム/未定
- 迷宮島SPECIAL/アイレム/¥6700
- 太閤記(CD-ROM)/アスク講談社/未定
- モンスタープロレス/アスク講談社/未定
- クライングドラゴン/アスミック/未定
- 太平記(CD-ROM)/インテック/未定
- ハンター(CD-ROM)/インテック/未定
- TATSUJIN/タイトー/未定
- ミズバク大冒険/タイトー/未定
- 中華大仙2(仮)/タイトー/未定
- マミーヘッド(仮)/タイトー/未定
- 斬(仮)(CD-ROM)/タイトー/未定
- マーブルマッドネス/テンゲン/未定
- ピーターパックラット/テンゲン/未定
- マジカルパズル・ポピルズ/テンゲン/未定
- ライザンバーⅢ/データウエスト/未定
- ゼロウィング(CD-ROM)/ナグザット/未定
- 熱血高校ドッヂボール部PCサッカー番外編(CD-ROM)ナグザット/未定
- ダブルドラゴンⅡ(CD-ROM)ナグザット/未定
- ウィザードリィ(仮)(CD-ROM)/ナグザット/未定
- ちびまる子ちゃん(仮)/ナムコ/未定
- 天外魔境Ⅱ卍MARU(SCD-ROM)/ハドソン/未定
- ドラえもんⅡ(仮)/ハドソン/未定
- 雷電/ハドソン/未定
- ドラゴンスレイヤー 英雄伝説(SCD-ROM)/ハドソン/未定
- 雷電(SCD-ROM)/ハドソン/未定
- ポピュラス ザ・プロミストランド(SCD-ROM)/ハドソン/未定
- STARパロジャー(SCD-ROM)/ハドソン/未定
- 銀河お嬢様伝説 YUNA(仮)(SCD-ROM)/ハドソン/未定
- ウルトラ桃太郎電鉄/ハドソン/未定
- ダブルドラゴンⅡ(仮)/パルソフト/未定
- 盟約の定義/ヒューマン/¥7200
- ファージアスの邪皇帝(CD-ROM)/ヒューマン/未定
- IT CAME FROM THE DESERT(CD-ROM)/ビクター音楽産業/未定
- LOOM(SCD-ROM)/ビクター音楽産業/未定
- TVスポーツ バスケットボール/ビクター音楽産業/未定
- LORDS of THE Rising Sun(仮)(CD-ROM)/ビクター音楽産業/未定
- TVスポーツ ベースボール/ビクター音楽産業/未定
- TVスポーツ アイスホッケー/ビクター音楽産業/未定
- ホームデータの囲碁(仮)/ホームデータ/未定
- サバイバルランナー(仮)/ホームデータ/未定
- キャンペーン版大戦略Ⅱ(SCD-ROM)マイクロキャビン/未定
- ああっ女神さまっ/メサイヤ/未定
- スプレンディド・サーガ/メサイヤ/未定
- 魔物ハンター妖子~魔界からの転校生~(CD-ROM)メサイヤ/未定
- 神聖刻紀ブリーダーズ・ワース(仮)(CD-ROM)メサイヤ/未定
- スーパークラスター(仮)/メディアリング/未定
- レディ・ファントム(SCD-ROM)/レーザーソフト日本テレネット/未定
- コズミックファンタジー3(仮)(SCD-ROM)/レーザーソフト日本テレネット/未定
- シュヴァルツシルト(CD-ROM)/工画堂スタジオ/未定

MEGA DRIVE●メガドライブ

発売日	タイトル	メーカー	価格
8月6日	メガトラックス	ナムコ	¥6000
8月9日	アウトラン	セガ	¥7000
8月9日	超闘龍列伝 ディノランド	ウルフチーム	¥6800
8月9日	ポピュラス	セガ	¥6000
8月30日	ジュエルマスター	セガ	¥6000
8月30日	プロ野球 スーパーリーグ'91	セガ	¥6800
8月予定	宇宙戦艦ゴモラ	UPL	¥7500
8月予定	ドラゴンズアイプラス上海Ⅲ	ホームデータ	¥5800
8月予定	将棋の星	ホームデータ	¥6700
9月13日	ギャラクシーフォースⅡ	CSK総合研究所	¥8400
9月20日	レンタヒーロー	セガ	未定
9月20日	エルヴィエント	ウルフチーム	¥8500
9月27日	戦場の狼2	セガ	¥7000
9月27日	マスター オブ ウェポン	タイトー	¥6800
9月予定	スラップファイトMD	東亜プラン	未定
9月予定	ビーストウォリアーズ	RIOT日本テレネット	¥8400
10月予定	モンスターワールドⅢ	セガ	未定
10月予定	イースⅢワンダラーズフロムイース	RIOT日本テレネット	¥8900
10月予定	デビルクラッシュMD	テクノソフト	¥6800(予)
10月予定	ソード オブ ソダン	セガ	未定
10月予定	ファイティングマスターズ	トレコ	未定
10月予定	スパイダーマン	セガ	未定
10月予定	ブロックアウト	セガ	未定
11月予定	忍者武雷伝説	セガ	未定
11月予定	ソーサルキングダム	メサイヤ	¥8800
11月予定	港のトレイジア	RIOT日本テレネット	¥8900
11月予定	Cal. 50(キャリバーフィフティー)	ビスコ	¥8300
11月予定	魔獣羅	セガ	未定
11月予定	乱世の覇者	アスミック	¥9800
11月予定	HEAVY NOVA	マイクロネット	未定
11月予定	アーネスト エヴァンス(CD-ROM)	ウルフチーム	未定
11月予定	ファンタジア	セガ	未定
11月下旬	テドネイター・オーガン(CD-ROM)	ホットビィ	未定
11月下旬	鋼鉄帝国	ホットビィ	未定
12月上旬	エグザイル 時の狭間へ	RIOT日本テレネット	¥8900
12月中旬	中嶋悟F1 GRAND PRIX	バリエ	¥7500(予)
12月中旬	夢幻戦士ヴァリス	RIOT日本テレネット	¥8400
12月予定	スーパーファンタジーゾーン	サン電子	¥6500
12月予定	ゴールデンアックス2	セガ	未定
12月予定	太平記	セガ	未定
12月予定	精霊神世紀 フェイエリア(CD-ROM)	ウルフチーム	未定
12月予定	ノスタルジア 1907(CD-ROM)	タケル	未定
12月予定	闘技王キングコロッサス	セガ	未定
1992年			
1月予定	牛若丸三郎太物語~24時間戦えますか?~	セガ	未定
1月予定	JuJu伝説	セガ	未定
2月予定	ターボアウトラン	セガ	未定
2月予定	RPG伝説ヘポイ	セガ	未定
2月予定	忍者外伝	セガ	未定
2月予定	レミングス	サン電子	未定
2月予定	A列車で行こう	セガ	未定
2月予定	テビルシュ(仮)	ホットビィ	未定
未定	デスブリンガー	RIOT日本テレネット	未定
未定	コズミックストーリーズ(CD-ROM)	RIOT日本テレネット	未定
未定	ソルフィース	ウルフチーム	未定
未定	ベルリンの壁(仮)	カネコ	未定
未定	天下布武(CD-ROM)	ゲームアーツ	未定
未定	アリシアドラグーン	ゲームアーツ	未定
未定	LUNAR(CD-ROM)	ゲームアーツ	未定
未定	ゆみみみっくす(CD-ROM)	ゲームアーツ	未定
未定	F1コンストラクターズ(仮)	セガ	未定
未定	ムーンダンサー	セガ	未定
未定	ラストサバイバー	セガ	未定
未定	ダイナマイトダックス	セガ	未定
未定	ダークウィザード ~蘇りし闇の魔道士~(CD-ROM)	セガ	未定
未定	聖魔伝説「3×3EYES」(CD-ROM)	セガ	未定
未定	シムアース(CD-ROM)	セガ	未定
未定	ライズ オブ ザ ドラゴン(CD-ROM)	セガ	未定
未定	ニンジャウォリアーズ	タイトー	未定
未定	ルナーク	タイトー	未定
未定	タスクフォース・ハリアーEX	トレコ	未定
未定	クライングドラゴン(仮)(CD-ROM)	トレコ	未定
未定	ヴァイスⅡ(CD-ROM)	トレコ	未定
未定	アルテイン(仮)	トレコ	未定
未定	ちびまる子ちゃん(仮)	ナムコ	未定
未定	アンデッドライン	パルソフト	未定
未定	ファイヤープロレスリング外伝	ヒューマン	¥7000(予)
未定	アルスラーン戦記(CD-ROM)	ヒューマン	未定
未定	シャドー・オブ・ザ・ビースト 魔性の掟	ビクター音楽産業	未定
未定	封神演義(CD-ROM)	ビクター音楽産業	未定
未定	プリンス・オブ・ペルシャ	ビクター音楽産業	未定
未定	ワールドラリー(仮)(CD-ROM)	ビスコ	未定
未定	テトネイター・オーガン(CD-ROM)	ホットビィ	未定
未定	SDヴァリス	レーザーソフト	¥6800
未定	新・覇邪の封印(仮)(CD-ROM)	工画堂スタジオ	未定
未定	シュヴァルツシルト(仮)(CD-ROM)	工画堂スタジオ	未定
未定	パワードリフト	電波新聞社	未定
未定	ツインクルテール	東洋レコーディング	未定

再販予定

発売日	タイトル	メーカー	価格
8月上旬	ラングリッサー	メサイヤ	¥7300

※SCD-ROMは、スーパーCD-ROM²対応予定のものです。

GAME BOY ●ゲームボーイ

発売日	タイトル	メーカー	価格
8月9日	メガリット	アスミック	¥3900
8月9日	フリートコマンダーVS	アスキー	¥4635※
8月9日	東尾修監修プロ野球スタジアム'91	徳間書店	¥4200※
8月9日	エレベーターアクション	タイトー	¥3400※
8月9日	ネメシスII	コナミ	¥3800※
8月予定	アレサII	やのまん	¥4800※
8月予定	ボンバーキング シナリオ2	サン電子	¥3400
9月13日	時空戦記ムー	ハドソン	¥4500※
9月13日	バトル オブ キングダム	メルダック	¥3800※
9月13日	ナイトクエスト	タイトー	¥3600※
9月13日	ちびまる子ちゃん2 デラックスまる子ワールド	タカラ	¥3800※
9月20日	ウイナーズホース	メサイヤ	¥4000※
9月27日	少年アシベ ゆうえんちパニック	タカラ	¥3800※
9月中旬	ドラゴンズ・レア	EPICソニー	¥3500※
9月下旬	ザードの伝説	ビック東海	¥3980
9月下旬	テクモボウルGB	テクモ	¥3800
9月予定	T.M.N.T. 2	コナミ	¥3800
9月予定	信長公記	やのまん	未定
10月中旬	中嶋悟F1 HERO GB	バリエ	¥3500※
10月中旬	キャッスリアン	ヒロ	¥3500
10月予定	ウィザードリィ外伝I	アスキー	¥4635※
10月予定	スーパーチャイニーズランド2	カルチャーブレーン	¥3980※
10月予定	熱血高校ドッジボール部 強敵/闘球戦士の巻	テクノスジャパン	¥3600※
10月予定	コナミックゴルフ	コナミ	¥3800※
10月予定	中島悟F1ヒーローGB	バリエ	¥3500※
11月下旬	ウルティマゲームボーイ 失われたルーン	ポニーキャニオン	¥4800
11月下旬	モノポリー	トミー	¥3980※
11月予定	PoPeYe 2	シグマ	¥3500※
11月予定	維新の嵐・ゲームボーイ版	光栄	¥5800※
11月予定	Minesweeper 掃海艇	パックインビデオ	¥3500
12月上旬	アメリカ横断ウルトラクイズPART II	トミー	¥3980※
12月予定	TWIN	アテナ	¥3500※
12月予定	セレクション2	ケムコ	未定
12月予定	パチンコ西遊記	ココナッツジャパン	未定
12月予定	キャプテン翼VS	テクモ	未定
12月予定	ミグレイン	アクレイムジャパン	未定
12月予定	リトルマスター2	徳間書店	未定
12月予定	らんま½	バンプレスト	未定
1992年			
3月予定	天神怪戦2 天下御免の五人衆(仮)	メルダック	未定
未定	SPOT	BPS	¥3500(予)
未定	アルタードスペース	EPICソニー	¥3500※
未定	太陽の勇者ファイバード	アイレム	未定
未定	ダンジョンランド	エニックス	未定
未定	ドラゴンスレイヤー外伝(仮)	エポック社	未定
未定	レインボーチップス(仮)	カネコ	未定
未定	ピータン(仮)	カネコ	未定
未定	サンリオカーニバル	キャラクターソフト	未定
未定	ブルームランド	クエスト	¥4300※
未定	LOST CITY	ゲーム通信社	未定
未定	ベリウスII	サミー	未定
未定	ファンタジック・ウォーズ(仮)	シグマ商事	未定
未定	鉄道王II	デービーソフト	¥3500※
未定	桃太郎外伝	ハドソン	未定
未定	サイバーフォーミュラー	バリエ	未定
未定	SDガンダム SD戦国伝2	バンダイ	未定
未定	トキオ戦鬼	ヒューマン	未定
再販予定			
10月予定	一発逆転/DX馬券王	アスミック	¥5900

GAME GEAR ●ゲームギア

発売日	タイトル	メーカー	価格
8月9日	エターナルレジェンド 永遠の伝説	セガ	¥4500
8月9日	アウトラン	セガ	¥3500
9月13日	パット&パター	セガ	¥3500
9月予定	対戦型 大戦略G	システムソフト	¥4800
10月予定	アックスバトラー~ゴールデンアックス伝説~	セガ	未定
10月予定	フロッガー	セガ	未定
10月予定	忍者外伝	セガ	未定
10月予定	クニちゃん(仮)	セガ	未定
11月1日	GGアレスタ	コンパイル	未定
11月予定	ベルリンの壁	カネコ	¥3800
11月予定	ARL IEL	セガ	未定
12月予定	スペースハリアー	セガ	未定
12月予定	ドナルドダック(仮)	セガ	未定
1992年			
1月予定	シャダム戦記	セガ	未定
1月予定	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	セガ	未定
3月予定	ファンタシースター外伝	セガ	未定
未定	ヘビーウェートチャンプ(仮)	シムス	未定
未定	エイリアンシンドローム(仮)	シムス	未定
未定	テクモ ワールドカップ'91(仮)	シムス	未定
未定	対戦カンフー(仮)	セガ	未定
未定	エイリアンストーム	セガ	未定
未定	アレックスキッド	セガ	未定
未定	ボナンザブラザーズ	セガ	未定
未定	パズルX	セガ	未定
未定	ミステリー	セガ	未定
未定	ラジ吉伝説(仮)	マイクロキャビン	未定
未定	フレイ~修業編~	マイクロキャビン	未定

NEO GEO ●ネオジオ

発売日	タイトル	メーカー	価格
8月10日	バーニングファイト	SNK	¥19800
9月上旬	クイズ大捜査線	SNK	未定
9月上旬	あしたのジョー伝説	ウェイブ	未定
10月上旬	2020スーパーベースボール	SNK	未定
10月上旬	クロス・ソード	アルファ電子	未定
未定	ブロックパラダイス	アルファ電子	未定

LYNX ●リンクス

発売日	タイトル	価格	発売日	タイトル	価格
8月予定	ウォーバード	未定	未定	トーナメント・サイバーボール	未定
9月予定	ニンジャガイデン	未定	未定	トキ	未定
9月予定	ブロックアウト	未定	未定	ハードドライビング	未定
10月予定	A・P・B	未定	未定	ハイドラ	未定
10月予定	パックランド	未定	未定	バイキングチャイルド	未定
11月予定	イシドウ	未定	未定	バスケットボール	未定
12月予定	チェッカー・フラッグ	未定	未定	バトルユニバース	未定
未定	720°	未定	未定	ビル アンド テッド	未定
未定	LYNX LYNX	未定	未定	ピットファイター	未定
未定	LYNXカジノ	未定	未定	ピンボールジャム	未定
未定	NFLフットボール	未定	未定	プロビーチバレーボール	未定
未定	S.T.U.Nランナー	未定	未定	ベースボール	未定
未定	アウトポストマーズ	未定	未定	ホームコントローラ	未定
未定	カード	未定	未定	マリオ・ル・ミュー・ホッケー	未定
未定	カベル	未定	未定	ライデン	未定
未定	カンフー	未定	未定	リーダーボード	未定
未定	クリスタルマインズII	未定	未定	ルードフード	未定
未定	グリッド・ランナー	未定	未定	ローリングサンダー	未定
未定	ザイボット	未定	未定	ロットロン	未定
未定	ジ オ デュエル	未定	未定	ワールドカップサッカー	未定
未定	スーパースクイーク	未定	未定	ヴィンディケーター	未定
未定	スクラップヤード・ドッグ	未定			
未定	スターシップ	未定			
未定	ターボ・サブ	未定			
未定	ダーティラリーレネゲイドコップ	未定			

ニューソフトストリートもっと²編

●光栄のスーパーファミコン用ソフト第2弾は、「スーパー麻雀大会」に決定しました。以前ファミコンで発売された「麻雀大会」に比べビジュアル的にグレードアップし、また登場するキャラクターも20数人用意されています。

●サン電子が、以前本誌でも紹介した一風変わったシミュレーションゲーム「レミングス」をスーパーファミコンとメガドライブに移植することが決定しました。スーパーファミコン版は年内、メガドライブ版は来年初旬に発売予定です。

●タカラは、吉田戦車の人気漫画「伝染るんです」をファミコンでリリースします。ゲーム内容はアクションゲームです。

●任天堂がファミコンで「マリオオープンゴルフ」を発売します。ちょっと難易度が高めのゴルフゲームです。

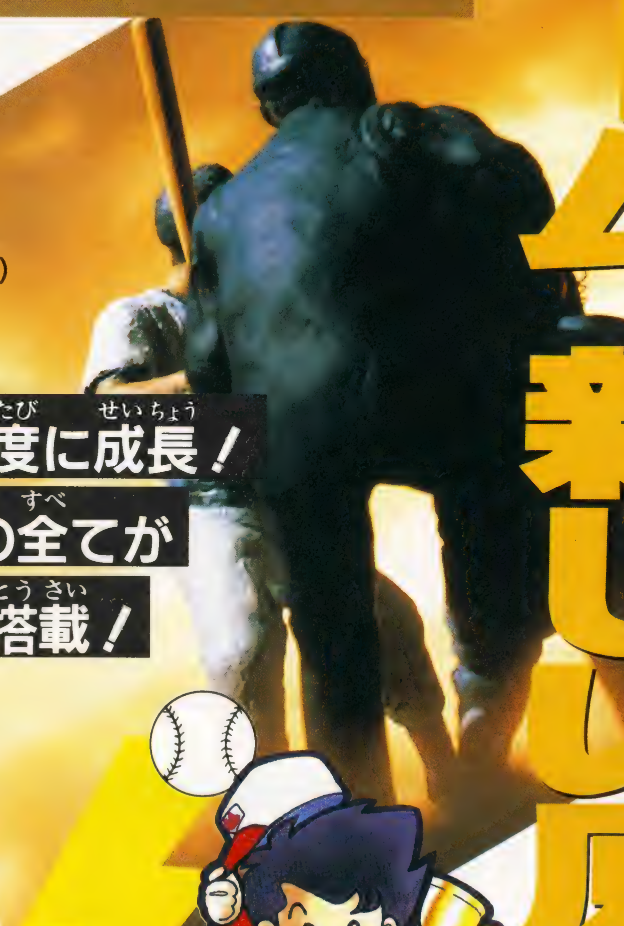
●ホームデータは、PCエンジンで「将棋初心者無用」という将棋ソフトを発売します。タイトル通りどちらかといえば上級者向けです。

●東洋レコーディングのメガドライブ参入第1弾が決まりました。タイトルは「ツインクルテール」。見下ろし型のアクションシューティングです。

●HOT・BがMEGA−CDで発売を予定している「デトネイターオーガン」は、アニメの制作スタッフも制作に参加しているアドベンチャーゲームです。またメガドライブのROMでオリジナルのシューティングを発売します。タイトルは「鋼鉄帝国」。過去から見た未来をモチーフにした、横スクロールのリアルタッチシューティングゲームです。グラフィック等も独創性が高く、期待できます。




あなたの
番です




RED CATS
MVP


SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO スーパーファミコン は任天堂の商標です。
FAMICOM FAMILY ファミリーコンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。
ファインプレイの連続！
細かいデータも集計されて、やる気倍増！
快速球に振り負けるな！
ここは、代打攻勢だ。
充実したリリーフ・スタッフ。誰を使う？
間一発、セーフだ！
SUPER スタジアム
ファミリーコンピュータ用ソフト
秋頃発売予定
価格未定
シルヴァ・サーガ
SILVA SAGA
「ようへい」モード…主人公達のサポート役として、活躍。
「神像」モード…敵との魔法合戦をいどむ。神像は、合体も可能。
新たなる光の戦士の旅立ち。
ファミリーコンピュータ用ソフト
発売日未定
バイオ・フォース・エイプ
BIO FORCE APE
ユニークな敵キャラの代表、ワニ男！プロレスの大技で勝負！
とってもスリリングなスピードとアクションの連続！
ちび猿→超戦士！
SETA
株式会社セタ 〒143 東京都大田区西馬込2-1-15 K.S.T.BLD.2F TEL.03-3778-6311

宇宙を揺るがす、エイリアンズ バトル!!



ファイティング マスターズ

10月発売予定

価格未定

©TRECO 1991











全12キャラから選択できる格闘アクションゲーム

- ■どのキャラクターでも楽しめる、個性的なプレイキャラ12体
- ■豊富な技と動きを持たせた、緻密なファイティングアクション
- ■最終ステージ専用に、超巨大ボスキャラ登場
- ■2プレイヤーによる対戦可能

TRECO
株式会社トレコ
〒111 東京都台東区寿1-11-6 SMKビル5階
TEL:03-3847-0991

Enjoy Hudson

ドカ〜ンと一発、やってみよう!

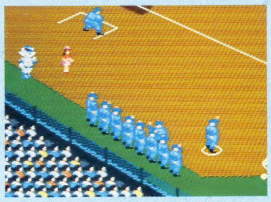
オモシロサ倍増、迫力アップで、待望の「パワーリーグ4」新登場!



白熱のハドソン・リーグ、いよいよ開幕

リアルタイムで表示される個人データやスポーツニュース、個人タイトル争いなど、どこもかしこもホンモノ顔負け。オープン戦やオールスター戦、ホームラン競争もあり。まさに、プロ野球界、全部のっとらせていただきます!のノリ。





選手データは最新の'91年バージョン

スタープレイヤーはもちろん、話題の新人や新外人も続々登場。トルネード投法でバッタバッタと三振を奪う投手もいるぞ。



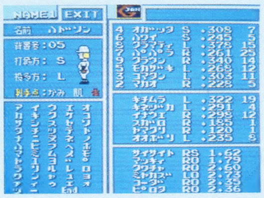


興奮の4人プレイモード

2VS2の4人同時プレイなら珍プレイ・好プレイは当たり前。連携プレイやヒット&ラン、スクイズなど高度なワザに挑戦してみよう。

これは便利、オートモード

ランナーの操作はおまかせの「オートランナー」や守備は苦手な人の「オートフィルダー」。時には「オトイレモード」で観戦もOK。

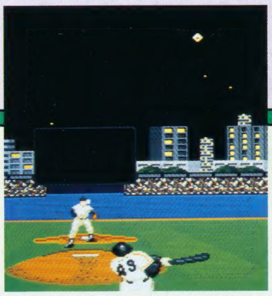


エディット機能で監督気分

スタメンを変更したり、守備位置をコンバートしたり、さらにオリジナル選手を作ったり…とアレコレいろいろなパターンを試してみよう。

気分満点、初のナイター機能

新たに名古屋、埼玉、神戸の3球場を増設し、全6球場が戦いの舞台だ。野球ゲーム初のナイター機能も搭載して、思い入れ指数もぐーんとアップ。



パワーリーグ4

PC Engine

バックアップメモリ対応ソフト

8月9日発売予定・予価¥6,500(税別)

HUDSON GROUP HUDSON SOFT®

本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622
大阪支店 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所 札幌・名古屋・福岡



HIPPON SUPER! ヒッポン スーパー
No.9
1991年9月4日発行 第6巻第9号(通巻113号) 発行人 蓮見清一 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
昭和61年7月11日第3種郵便物認可 編集人 井上裕務 雑誌編集部 ☎03(3239)0237
発行所 JICC
定価490円(本体476円)
© JICC 1991 印刷 光村印刷株式会社 Printed In Japan 雑誌 07689-09